

**NOWY WYMIAR PLAYSTATION**

Nieoficjalny magazyn użytkowników PlayStation

# PSX ENVYREX

**220 GIER  
W NUMERZE**

Cena 4,90 PLN

INDEX 340898 • ISSN 1429-472X



**MORTAL KOMBAT  
RECENZJA  
CIOSY**

**11**

**12**

**PRZEGLĄD PLATFORMÓWEK 3D**

**TEST PISTOLETÓW**

**Parasite Eve  
Vigilante 8  
Road Rash 3D  
Crime Killer  
Spice World  
WLS '98**

złoty sierpień '98

**METAL GEAR SOLID**

**FINAL FANTASY 8**

**RAYMAN 2**

**CRASH 3**



PIERWSZE SCREENY Z TITANIC 3D I TITANIC 2D • ALIEN VS. PREDATOR • NOWY WYMIAR LAFORD • CROC POWER  
PAC MAN 3D W PRZYSTĘPNYM BOKSIE • PIERWSZE PROGRAMY EDUKACYJNE

# PSY EXTREME

numer 7-8/98 11-12

**Wydawca:**  
**GRUPA**

**Adres redakcji:**

ul. Szulcowa 69/116, 40-087 Katowice  
tel./fax (0-32) 355 80, w. 305  
tel./fax (0-32) 355 89 19, w. 309  
tel./fax (0-32) 355 77 51, w. 329  
www.extremepol.pl/psymedia

**Redaktor Naczelny:**

Wojciech Duda (WJ)  
tel. kom. (0-601) 41 03 01

**Zastępcy Redaktora Naczelnego:**

Przemysław Szarek (PiS Szarek)  
tel. kom. (0-601) 41 02 31

**Współredaktor:**

Marek Borkowski (MBr)  
Andrzej Błaszczak (Lb)  
Paweł Filipowicz (PFI)  
Michał Kozłowski (Kozłowski)  
Maciej Kozłowski (MBr)  
Tomasz Kozłowski (Kozłowski)  
Aras Kozłowski (Kozłowski)  
Tomasz Kozłowski (Kozłowski)  
Michał Kozłowski (Kozłowski)  
Maciej Kozłowski (Kozłowski)

**Opisano w numerze:**

Andrzej Błaszczak

**Korekta:**

Tomasz Kozłowski

**Skład, korekta:**

I przygotowanie do druku:  
JSCOM® Andrzej Błaszczak  
tel. kom. (0-601) 76 26 76  
&  
Maciej Kozłowski (Kozłowski)

**Druk:**

Poligrafia S.A.  
ul. Główna 25, 40-016 Katowice

**Dział reklamowy:**

Soluzioni Kapital  
tel. kom. (0-485) 40 94 36

**Konta bankowe:**

Bank Spółki WSK Katowice  
252501214 0200000000

## WSTĘPNIAK

Przebiegiście jechała pociągkiem p.t. Wind of Change, czyli „Wiatr zmian”? W końcu i u nas zawiąże i po 10 numerach rozpoczynający gruntowny przebudowę wyglądu PSY EXTREME. Na pierwszy ogień poszedł wygląd stron - w zamierzeniu pozay po prostu stronicowość, które często

przechadzali w czytaniu tekstów, nasze strony (karykatury) nabawiły nurek, pogoda zyskała na atrakcyjności a spis treści na przejrzystości. Zmienił się również układ strony, dzięki czemu będziecie się mogli teraz dowiedzieć o grywalności na przestrzeni minuty oraz wadach i zaletach danego tytułu - dokładna objętość na stronie 686. Wskazaliśmy też strony z listą tytułów (strona 1 - 5) oraz ocenę przydatności (wygodności wady), a także to co jest proste w liście. Spróbujcie również opisać dla siebie, opisać i ciekaw (Strona), pod nazwą „Wspieranie”. Zmiany dotyczą wyglądu naszego serwisu na tym zakończono. Podzieliliśmy linie i strony czasu i mamy nadzieję, że Wasz się spodoba (czekamy na opinie).

Zauważyliście zapewne, że brakuje opisu oraz plakatu, ale zapewniamy, że wszystkie Wam rekompensujemy w następnym numerze. Będziecie też odyci z listą MORTAL KOMBAT 4, którego testujemy jako pierwszy w Polsce (jak zwykle zresztą). Ktoś śledzący listy i notami spisał wszystkie gry oraz wykazał część zamków i tryków do gry (znajdująca ją w dalszej „Wspieranie”) a odpowiedzi „jak grać, by wygrać” otrzymała w ramach naszej firmy za miesiąc. Wskazaliśmy też, które recenzje znajdziecie również w tym numerze, jest PARASITE EVE - połączona z recenzją z RPG. Chciał na razie dostępną jest tylko wersja japońska, warta zapamiętania się z tą grą. Absolutnym liderem wśród gier jest VIGILANT 2, czyli tak samo nowego dwudziestego. Zmiana ostatnich kilku miesięcy skrytyki niestety SPICE WORLD - grę, czy raczej 5-minutową reklamową zepsuła.

W dalszej „Przebiegi” HW wymógł wszystkie platformy 3D, w „Tusach” Herby spisał swoje wrażenia z obcowania z dwoma nowymi pistoletami. Aż przygotowaliśmy listę premiów, a Must jak zwykle zbierał kolejne party klasów i testów do TEKRENA, a europejskie premiery coraz bliżej. W naszych szeregach pojawiło się nowe twarz - Matt (nie mylić z Mattin) - człowiek zajmujący się działem „Tips & Tricks”.

W momencie gdy to piszę, siedzę kilka godzin dzieli nas od zabitego urugu (brak pracy), więc nie będziemy już przysłać tego głośnika. Życzymy Wam zarwać TACHICH (a listem TACHICH Facetów), jak na stronie 667. Na i to na tym. Spodziewajcie się zabicia w naszym

(sg)Redakcja

R.1: Przyjdźcie nam kartki, ma się rozumieć takie po... podgrzewające, tylko bez jaj. Pomyślnie o nagrodach.

R.2: Jeśli macie dostęp do IRC (internet) to załóżcie na kanał #psypol gdzie możemy bezproblemowo pogadać z redaktorami i innymi megalomaniami PSY.



NASZ E-MAIL: EXTREME@WEBMEDIA.PL

# SPIS TREŚCI

# N A S Z A OKŁADKA

## AKTUALNOŚCI

Najnowsze wiadomości ze świata gier na PSX

► str. 6

CO NOWEGO	6
KALEJDOSKOP	10
W PRZYGOTOWANIU	15
Crash Bandicoot 3	16
Final Fantasy VIII	19
Metal Gear Solid	18
Rayman 2	15
Spyro The Dragon	17

## PRZEGLĄD

Podzwanię gier danego gatunku  
PLATFORMÓWKI 2,5 I 3D

► str. 20

## RECENZJE

Nasi redaktorzy testują nowe gry

► str. 28

CRIME KILLER	31
EVERYBODY'S GOLF	37
KULA WORLD	41
MORTAL KOMBAT 4	28
PARASITE EVE	34
PREMIER MANAGER '98	44
ROAD RASH 3D	32
SPICE WORLD	46
TACTICS OGRE	46
TOMBI	43
VIGILANTE 8	38
WLS '98	42

## WSPARCIE

Podpowiadzi do gry

► str. 50

SURVIVE MORTAL KOMBAT 4	50
SURVIVE TEKKEN 3	54
TIPS & TRICKS	59

## TESTY

Wnikliwe testy nowych peryferiów do PSX

► str. 65

JOYPAD TURBO CON	65
PISTOLET GUNZ-T	65
PISTOLET JUDGE DREDD SUPER	66

## LISTY

► str. 61

## INNE

DZIEWCZYNY E3	67
HYDE PARK	26
PRENUMERATA	63



GRA NUMERU

## VIGILANTE 8

► str. 38

A by Wam akcję gry bardziej przybliżyć, wspomnę, iż bardzo silne podobieństwo do serii TWISTED METAL są tu jak najbardziej widoczne. Zatem kilku szajbusów, pomykając w swych zakutych samochodach, ostrzeżuje się nieładnie, co by swą dezaprobatę dla innych niż oni form życia wyrazić. Jeżdżą więc tak i strzelają, robiąc streszną rozprędurę w każdym z napotkanych stanów Ameryki. Giera łącie zaręczista.

Ocena ogólna uwzględniona kolorem

Info dotyczące premiery gry itp.

Zalety i wady ocenianej gry

Info dotyczące obsługi peryferi i ilości graczy

Ocena grywalności w przedziale czasowym

★

WERDYKT

★

PRODUCENT

BATHELM

GRAFIKA	★ ★ ★ ★
ŹWIĘK	★ ★ ★ ★
GRYWALNOŚĆ	★ ★ ★ ★

WARTOŚĆ

100%

50%

0%

WARTOŚĆ

100%

50%

0%

WARTOŚĆ

100%

50%

0%

WARTOŚĆ

100%

50%

0%



METAL GEAR SOLID już we wrześniu (Japonia)

Nowa wersja RESIDENT EVIL

KKND na PSX1

PSYGNOSIS robi dla Nintendo

SONY wyprowadza Nintendo

Praca nad GEX 3 trwa

Pierwsze strzety z TOMB RAIDERA 3

INTERACT rozwiązuje problem

Japończycy Vs. resurte świata

Nowy model PlayStation

QUAKE II na PSX1

# CO NOWEGO?

## Na wstępie

**W** ostatniej relacji z targów E3 zamieszczaliśmy w poprzednim numerze PSX EXTREME chcieliśmy wraz z Ajem przekazać Wam jak najwięcej informacji o tym, co nowego czeka nas do końca tego roku. I chociaż udało nam się zamieścić tak wiele wiadomości, to ciągle jeszcze zostało nam do opowiedzenia. To też w tym miejscu powracamy jeszcze raz na ten temat, gdzie już na spokojnie możemy podzielić się z Wami swymi odczuciami na temat gier, których zapowiedzi pojawiły się na targach i wydania których z niecierpliwością wypiekrujemy. Nie może jednak przed to zabraknąć najważniejszych wiadomości ze świata przysłańnych z zapowiedziami nowych gier. Tak więc do dzieła.

Norby e-mail: norby@w.onet.pl

## Tomb Raider 3 nadchodzi

**P**rocz nad TOMB RAIDERA III są już bardzo przekonane, a gra nie powinno ukazać się przed końcem tego roku. Pierwszą już wiadomością o upływie nowego systemu i tworzeniu knajpek, lecz dodam jeszcze, że obawy po których pisałem, są bardzo słuszne. Wygodniejsza Lara Croft zaskakuje swoim rozmachem i



dużą ilością wolności przetrwania. Wiadomo już także, że posłowne cyfry będą bardzo inteligentne i trudne będzie z nimi walczyć. Tak więc wszyscy fani Lary powinni czuć się zadowolonymi (hor).

## Tomb Raider - Film

**T**ym razem o filmie - wiadomo już, że na pewno się kiedyś pojawi, lecz nie wiemy na razie kto będzie grał główną rolę, ani nie znamy szczegółów scenariusza. Na razie możemy podziwiać plakat reklamowy (hor).



## Nowa Lara

**P**o zwołeniu Rhozy Mary, pierwszej żywej Lary Croft, firma EIDOS zatrudniła kolejną parafkę, którą możemy podziwiać pierwszy. Kobieta ta nazywa się Nell McAndrew i chociaż na zdjęciach



nie wygląda zbyt atrakcyjnie, to ubrana w strój Lary i z zaskakującą pewnością prezentuje się już bardzo atrakcyjnie (hor).



## PSX1

W USA firma MD INDUSTRIALIES wyemitowała specjalne naklejki do gry, które mają być reprezentacją od nowo powstałych (hor).

W USA firma MD INDUSTRIALIES wyemitowała specjalne naklejki do gry, które mają być reprezentacją od nowo powstałych (hor).

KMD NA PSX1  
Wielki hit z przeszłości jakim niewątpliwie był KMD (Klasyfikacja) został przeniesiony na PSX. Informacje o tym, że gra została przeniesiona, pojawiła się przed końcem tego roku. Na razie nie wiemy, czy gra o tym tytule pojawi się w tym roku, czy też będzie dostępna dopiero w przyszłości. (hor)

ACTIVISION również zapowiedział na rynek amerykański grę TOMB RAIDERA 3 z Lary Croft. I SQUARESOFT nie zgrywały ze względu na niedostatek informacji (hor).

"HABA GAMES, firma powołana z zamiarem tworzenia gier na PSX1, PRIDEARD, NIKAL, zapowiedziała w końcu, że pierwszy tytuł SLEEP GROOVE będzie wyprodukowany przez firmę poddawającą pod uwagę. (hor)

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT America (SCA) i KODAKI (KODAKI) zrealizowały w przyszłości dystrybucję gry METAL GEAR SOLID 3. (hor)

MAJEWYPOWYDZIAŁACH  
Wielki hit z przeszłości jakim niewątpliwie był MAJEWYPOWYDZIAŁACH (Klasyfikacja) został przeniesiony na PSX. Informacje o tym, że gra została przeniesiona, pojawiła się przed końcem tego roku. Na razie nie wiemy, czy gra o tym tytule pojawi się w tym roku, czy też będzie dostępna dopiero w przyszłości. (hor)

## Metalgearowe szaleństwo

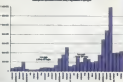
**T**ego po prostu nie dało się unikać, niezaprzeczalnie najbardziej opiewanym tytułem w najbliższym czasie jest i będzie METAL GEAR SOLID. Miał już dobry rok, gdy po raz pierwszy zobaczymy materiały wideo z tej gry zaprezentowane na zwiastowniczych targach E3 i do tego czasu nie moge o niej zapomnieć i chociaż przesłodził o tej grze nie raz, to nigdy nie będzie nam dość. Jeśli ktoś ma jeszcze jakieś wątpliwości, to zapraszam kilka stron dalej, gdzie tym razem Mr. Sotera powiedzie nam o tym tytułem. Jak tymczasem wyzłaskiem kilka informacji na temat wydania specjalnego, limitowanego wersji MGS w Japonii. I tak w skład zestawu, oprócz samej gry, wchodzić będzie kilka ciekawych gadżetów, jak choćby oryginalna kostiumka, płytka muzyczna z specjalnym bonusem trzecim limitowanej edycji, metaliczne naklejki na Memory Card, 45-stronicowa broszura o grze oraz jeszcze jedna płytka demo z zapowiedziami gier SUREDOEN 2 oraz SILENT HILL 1.9, cena takiego zestawu będzie oscylować mniej więcej w granicach ceny dwóch gier na PlayStation, ja jednak jestem gotów sprzedać choćby ostatnią parę czerwonych skarpet, ale taki zestawek musi sobie sprawić. No i na koniec najważniejsza informacja, data porównania premiery METAL GEAR SOLID została definitywnie ustalona na trzeciego września tego roku. A wtedy to już tylko pilnuje manekin, szyć się suchy pręt i dwie elektryki \*\*\*\*\*, po czym na dwie tygodnie zamylam się w pewnicy i nie robię nic innego, jak tylko gram. [hor]

## Japończyk a Amerykanie

**G**ry wydawane na japoński rynek są z reguły łatwiejsze do przepicia - mają ustawiony niski poziom trudności. To samo tytuły wypuszczane na rynek amerykański są trudniejsze. Wystawiały się, że spowodowane jest to tym, że amerykańscy gracze są lepsi w te klochy od swoich japońskich braci. Prawda jest taka, że to dwie kultury inaczej postrzegają do sprawy. Jeśli w USA za grę wykończoną uważa się grę skończoną, tak w Japonii grze nie odobył gry na półce, dopóki nie będzie uważał się za mistrza i nie odłoży wszystkich naklepek. [hor]

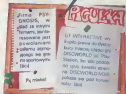
## PSX opanował Ziemię

**J**ak już informowaliśmy, sprzedaje konsole PlayStation w USA osiągnęła sumę 10 milionów 00 mln na całym świecie, w związku z czym „podjęcie” firmy SONY zdecydowało się na wydanie limitowanej edycji NIEBIESKICH konsolek, które będzie można wygrać w organizowanych konkursach. Dla porównania podam, że Nintendo - szacując się do tej pory najwyższą sprzedażą konsolek (dotychczas) SNES - osiągnęło do tej pory 36 milionów sztuk Game Boy sprzedał się w ilości 60 mln, co dwie lata temu wydawało się ilości astronomiczną - SONY zmierza podbić ten rekord jeszcze przed końcem tego roku. PlayStation rules! [hor]



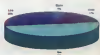
## Gex snowboardzista

**C**iekawie informacje napływają z CRYSTAL DYNAMICS. Jak się dowiedzieliśmy, trwają już prace nad trzecią częścią gry GEX na PlayStation, która ma być utrzymana w jeszcze bardziej zabawnym nastroju, niż jej poprzedniczka. W grze będzie prawdopodobnie 25 poziomów, w różnych scenariuszach. I tak choćby poziom znowy, gdzie Gex ślizga się na snowboardzie, wyspa gigantów, na której mieszka bohater, posiada tak zwaną rękę i kolejkę zwaną nogi, czy kłosa czarów, gdzie spotykamy różne zła postacie z bajek. Zarówno strój, jak i zachowanie Gexa będą zmieniać się w zależności od scenarii. Gra jest w porządkowej fazie tworzenia, boż na razie nie znamy więcej szczegółów, tym bardziej, że ukazać ma się na rynku prawdopodobnie dopiero w lutym 1999 roku. [hor]



## Amerykańscy idole

**U**kulturowe portrety mieszkańców PlayStation według badań przeprowadzonych na rynku amerykańskim



## CZĘSTOCHOWA ŚWIAT GIER TV

SONY PLAYSTATION (POWIAŻ 250 TYTUŁÓW)

NINTENDO 64 (WSZYSTKIE TYTUŁY)

GAME BOY

SEGA SATURN

PRZEWODZIMY SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANĘ  
NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE !!!

PRZYJMUJEMY GRY W ROZLICZENIU  
MOŻLIWOŚĆ ZAMIANY KONSOLI

SYSTEM s.c.



AL. NMP 28 (w bramie) 42-200 CZĘSTOCHOWA  
tel. [040] 143-82-91 ; [060] 140-41-82

### ANAL. STOCHE. REZULT.

[illegible]

- 1990  
 1991  
 1992  
 1993  
 1994  
 1995  
 1996  
 1997  
 1998  
 1999  
 2000  
 2001  
 2002  
 2003  
 2004  
 2005  
 2006  
 2007  
 2008  
 2009  
 2010  
 2011  
 2012  
 2013  
 2014  
 2015  
 2016  
 2017  
 2018  
 2019  
 2020  
 2021  
 2022  
 2023  
 2024  
 2025  
 2026  
 2027  
 2028  
 2029  
 2030  
 2031  
 2032  
 2033  
 2034  
 2035  
 2036  
 2037  
 2038  
 2039  
 2040  
 2041  
 2042  
 2043  
 2044  
 2045  
 2046  
 2047  
 2048  
 2049  
 2050  
 2051  
 2052  
 2053  
 2054  
 2055  
 2056  
 2057  
 2058  
 2059  
 2060  
 2061  
 2062  
 2063  
 2064  
 2065  
 2066  
 2067  
 2068  
 2069  
 2070  
 2071  
 2072  
 2073  
 2074  
 2075  
 2076  
 2077  
 2078  
 2079  
 2080  
 2081  
 2082  
 2083  
 2084  
 2085  
 2086  
 2087  
 2088  
 2089  
 2090  
 2091  
 2092  
 2093  
 2094  
 2095  
 2096  
 2097  
 2098  
 2099  
 2100  
 2101  
 2102  
 2103  
 2104  
 2105  
 2106  
 2107  
 2108  
 2109  
 2110  
 2111  
 2112  
 2113  
 2114  
 2115  
 2116  
 2117  
 2118  
 2119  
 2120  
 2121  
 2122  
 2123  
 2124  
 2125  
 2126  
 2127  
 2128  
 2129  
 2130  
 2131  
 2132  
 2133  
 2134  
 2135  
 2136  
 2137  
 2138  
 2139  
 2140  
 2141  
 2142  
 2143  
 2144  
 2145  
 2146  
 2147  
 2148  
 2149  
 2150  
 2151  
 2152  
 2153  
 2154  
 2155  
 2156  
 2157  
 2158  
 2159  
 2160  
 2161  
 2162  
 2163  
 2164  
 2165  
 2166  
 2167  
 2168  
 2169  
 2170  
 2171  
 2172  
 2173  
 2174  
 2175  
 2176  
 2177  
 2178  
 2179  
 2180  
 2181  
 2182  
 2183  
 2184  
 2185  
 2186  
 2187  
 2188  
 2189  
 2190  
 2191  
 2192  
 2193  
 2194  
 2195  
 2196  
 2197  
 2198  
 2199  
 2200  
 2201  
 2202  
 2203  
 2204  
 2205  
 2206  
 2207  
 2208  
 2209  
 2210  
 2211  
 2212  
 2213  
 2214  
 2215  
 2216  
 2217  
 2218  
 2219  
 2220  
 2221  
 2222  
 2223  
 2224  
 2225  
 2226  
 2227  
 2228  
 2229  
 2230  
 2231  
 2232  
 2233  
 2234  
 2235  
 2236  
 2237  
 2238  
 2239  
 2240  
 2241  
 2242  
 2243  
 2244  
 2245  
 2246  
 2247  
 2248  
 2249  
 2250  
 2251  
 2252  
 2253  
 2254  
 2255  
 2256  
 2257  
 2258  
 2259  
 2260  
 2261  
 2262  
 2263  
 2264  
 2265  
 2266  
 2267  
 2268  
 2269  
 2270  
 2271  
 2272  
 2273  
 2274  
 2275  
 2276  
 2277  
 2278  
 2279  
 2280  
 2281  
 2282  
 2283  
 2284  
 2285  
 2286  
 2287  
 2288  
 2289  
 2290  
 2291  
 2292  
 2293  
 2294  
 2295  
 2296  
 2297  
 2298  
 2299  
 2300  
 2301  
 2302  
 2303  
 2304  
 2305  
 2306  
 2307  
 2308  
 2309  
 2310  
 2311  
 2312  
 2313  
 2314  
 2315  
 2316  
 2317  
 2318  
 2319  
 2320  
 2321  
 2322  
 2323  
 2324  
 2325  
 2326  
 2327  
 2328  
 2329  
 2330  
 2331  
 2332  
 2333  
 2334  
 2335  
 2336  
 2337  
 2338  
 2339  
 2340  
 2341  
 2342  
 2343  
 2344  
 2345  
 2346  
 2347  
 2348  
 2349  
 2350  
 2351  
 2352  
 2353  
 2354  
 2355  
 2356  
 2357  
 2358  
 2359  
 2360  
 2361  
 2362  
 2363  
 2364  
 2365  
 2366  
 2367  
 2368  
 2369  
 2370  
 2371  
 2372  
 2373  
 2374  
 2375  
 2376  
 2377  
 2378  
 2379  
 2380  
 2381  
 2382  
 2383  
 2384  
 2385  
 2386  
 2387  
 2388  
 2389  
 2390  
 2391  
 2392  
 2393  
 2394  
 2395  
 2396  
 2397  
 2398  
 2399  
 2400  
 2401  
 2402  
 2403  
 2404  
 2405  
 2406  
 2407  
 2408  
 2409  
 2410  
 2411  
 2412  
 2413  
 2414  
 2415  
 2416  
 2417  
 2418  
 2419  
 2420  
 2421  
 2422  
 2423  
 2424  
 2425  
 2426  
 2427  
 2428  
 2429  
 2430  
 2431  
 2432  
 2433  
 2434  
 2435  
 2436  
 2437  
 2438  
 2439  
 2440  
 2441  
 2442  
 2443  
 2444

■ Jej lista gwiazd takich wybitnych twórców w dziedzinie Dual Shock, nie w pełni oddaje wielkość Gity. Jej paszety były podziwiane i kochane przez miliony graczy. W 1995 roku została wybrana najlepszą gwiazdą w Europie, nie jest to tak łatwe osiągnięcie, jak w Japonii. "Wszystko to dzięki Dual Shock, który to stworzył moje możliwości".

- Sing Sing Sing** by Lawrence Sanders  
Bantam, \$6.95  
**Baltimore Chronicle** by  
Robert M. La Follette  
**Purple Challenge** by  
Milly Lightfoot  
**Book 2**

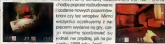
## RE2: DC

Firma CAPCOM skazuje się do wydania kilkunastu wersji gry RESIDENT EVIL. Linia ta poprosiła nabytą pod nazwą BIO HAZARD. Nie będzie to jednak trzecia część gry, na którą przytępnie nam wrzuciła duży pocisk, a nowe wcielenie poprzednich części I tak nowej RE. DIRECTOR'S CUT będzie wydany z dodatkową płytą CD, zawierającą między innymi możliwość danych o grze, artystyczne sekweny oraz możliwość utworzenia na karcie zapisków powielanych na rozpiszecie gry w różnych jej etapach. Nowa wersja RE-IDENT EVIL 2 będzie miała 3 nowe tryby gry. Rodzaje Modei rozpoznają zabójstwo z najbliższą bronią w grze, grze do 6000 latów będzie ułożony USA VERSION Mode czy możliwość zagrać w amerykańską wersję gry oraz Extreme Battle Mode (czyli maksymalna trudność, waga wrogów i więcej przeciwników do zabicia). Ponadto w szu grach zostało dodane dodatkowe popielanie analogowego Dada Sticka. Japońska premiera gry zapowiedziana jest na 6 września tego roku. [wz]

Letní náplavky upravené podle obecných pravidel v Japonsku (snímek z Paříže)

1. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2689-2695.
2. *Medical Rights Institute*. [www.mri.org](http://www.mri.org).
3. *Medical Rights Institute*. [www.mri.org](http://www.mri.org).
4. *Los Angeles Times*, 2001.
5. *Medical Rights Institute*. [www.mri.org](http://www.mri.org).
6. *Medical Rights Institute*. [www.mri.org](http://www.mri.org).
7. *Medical Rights Institute*. [www.mri.org](http://www.mri.org).
8. *Medical Rights Institute*. [www.mri.org](http://www.mri.org).
9. *Medical Rights Institute*. [www.mri.org](http://www.mri.org).
10. *Medical Rights Institute*. [www.mri.org](http://www.mri.org).

## Quake II na PlayStation!

[illegible]**DVD w PSX2**[illegible]

## X-360

[illegible][illegible]

# PGUYKA

Też nie ma tu nic nowego w gry U.  
CITY OF KAIN. In. Grupa SILEXON  
KINGSTON odpowiedziała na prośbę  
tym systemie akcja dla firm CRYSTAL  
DYNAMICS publikowała wszelkie in-  
formacje prasowe na temat gry i je  
wydaje. CD jest wykurza na grę  
dopiero po okresie 6 miesięcy do po-  
zostań reszty, czyli Kain, on nie  
było w pierwszym Kain. Jedno-  
znacznie ogłoszono, że CD nie ma żadnych  
planów do stworzenia i jak się sprawy  
nie da do porównania, można się  
sposobem zmiata dyskusja. (Dziś

- INTERNA: odpowiedź  
produkcji na pytanie  
o Satisfactory. Specjalne  
poinformowanie  
wspieranie dla graczy  
wspieranie, Satisfactory  
dla PC, w pełni pro-  
gramowalność, ekspres-  
ję, pełne, pełne komu-  
nity i DualShock 4  
Czyli odpowiedź na  
pytanie o DualShock  
DualShock 4

Wskazanie  
10 120 130 140 150



## ZAPOWIEDZI

[illegible]



Po zakończonych przed miesiącem targach E3 wygłosił się tyle zapowiedzi, że pozbieranie wszystkiego do kupy zajęło mi sporo czasu. Osobiście dopiero po dwóch tygodniach studiowania wszystkich zgromadzonych materiałów (E3, prasa, prospekty, płyty, Internet...) zacząłem coś kumać, a efekt poszukiwań

możecie podziwiać w tym numerze

Tenaz mogę wreszcie

zrobić porządek

na burku. Ufff

# KALEJDOSKOP

## Parodia Street Fightera

**C** APCOM przygotowuje się do wypuszczenia na rynek automatu konwersji gry POCKET FIGHTER. Jest to bastyka, w której występuje zmodyfikowane „kankantury” 112 postaci z oryginalnego STREET FIGHTER 1. DARESTALKERS, czyli takie same jak w logicznym SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO. Technika gry odiega trochę od znanego SF, jest jednak bardziej uproszczona (3 klawisze), a charakterze parodi



Wojownicy oprócz zwyczajnych ciosów (trudko używać) posługują się wszelakimi specjalnymi, i to nie były jakieś - np. biczem, kłosem, włazem dla niepełnosprawnych - i przez to. Dodatkowo nie płaszy wyskakującą zame power-upy za pomocą krótkich mocnych podskoków, dostają specjalne kity. Gra zapowiada się niedługo!



## Bruce Willis przybywa

**C** ie APOCALYPSE pojawił się na sklepowych półkach dopiero w ostatnich tygodniach. Deweloperzy stracili mnóstwo czasu na promodelowanie ogólnego designu gry. Tuż przed tym gracie NEVERSOFT odpowiedział na konwersję MDK! David Stoff - producent gry - powiedział, że w zasadzie będzie to ta sama gra, jaką zapowiadano rok temu, z tym tylko wyglądem, że Bruce Willis występuje teraz jako główny bohater a nie jako nasz partner, co ma przy okazji dodać grze odrobiny humoru! (sic)



## Infogrames a Królik Bugs

**F** irma INFOGRAMES uderło się wkuć licencje od Warner Bros. na wykorzystanie postaci z ich kresłówek. Firma od razu przystąpiła do prac nad, uwaga, pierwszymi kresłowymi grami. Nie razie uchyliła rąka tajemnicy tylko jednej postaci - zwaną wyścigową a la Mario Kart na N64. Jak widać na screenach, będzie można grać we czworo.



Cool! Więcej kresłówek wkrótce! (sic)



## Z Archiwum X

**F** irme nad nią z góry ku live-action adaptacji. Zapowiedziano pod nadzorem producenta serialu telewizyjnego (Chris Carter) Gra będzie oparta na nowej powieści powstającej specjalnie dla potrzeb gry. Grać będziecie się w postaci agentów Scully i Mulder, z którymi ma możliwość rozmowy - gromadzi w ten sposób dane, opiera tego prawdziwe przesłuchanie, zbiera przedmioty i ich używa oraz rozmawia z innymi postaciami. W sumie norma, tyle że w ciekawym „opiekunów” Wzrosła (USA) (sic)



## Edukacja na PSX

**F** irmy NEWID i ALPHA SOFTWARE połączyły swoje siły celem stworzenia programów edukacyjnych na licencji Uicy Seemkowskiej. ELMO'S MAGICAL NUMBER TOUR i ELMO'S MAGICAL LETTER TOUR. Tytuły pojawią się na amerykańskich półkach w październiku br. Nowe firmy (Matiel Lego, Cendri) również przyłączają się do zabawy - czegoż „nieporównanie” nie naszą korespondencją! (sic)



## Acclaim szokuje

**A** CLAIM kupił prawa do gry na podstawie korekcyjnego filmu rysunkowego South Park. Design graficzny bazuje na wyglądzie amerykańskich bajeczek. Program ukazuje się pod koniec roku i będzie dostępny od lat osiemnastu! (sic)





## Monopol Capcomu



APCOM ma chyba monopol na nawiązanie rykoszetu, bo niestety jeszcze X-MEN VS SF IPSX EXTREME RSI a już firma przywraca się do wypracowanego NA RIVEL VS CAPCOM DE DARKSTAL KERS 3. W pierwszej części nie ma, no, na razie są postacie i komiksów i z gier CAPCOMU, druga dotyczy to kontynuacje okazywane czułości, wreszcie do człowieka dręgi albo w końcu (będą 4 nowe postaci). Nawiedz bedne Visual Story Mode pozwalający graczowi zwinąć muzeum Dark waka? I to było, kłótnia teraz na szta. [Jol]



## Pelzaki

Zmiana z TV legendarnej kreacji, ka "Pelzaki" firmowana była kła, młodych talentu pojawił się w web, ap, "gierkow". Firma BLOODEBUND zwała chociażby ze starą emulację prostru Wings of Fury zwła się światem przygodowym 3D pt RUGRAFS, w której walczyli się w prostokątach, zamieszkał w pelzaki, się czołowa, o zmianie Tootny. Akcja gry, jak już wcześniej, napotkam Tootny bedzie, są w pańi indywidualnym doświadczeniu z widokiem TPP. Można się spodziewać, napisz dawki, walczyli w wykonaniu "Grasyców" [Jo & Co]



## Obcy Vs. Predzio

Kilka lat temu, gdy na konsolowym rynku przysłał wódki Jaguar, najgłębszą doświadczeniem poczytali byle gra ALIEN VS PREDATOR. Istotnie dwa razy! Gra wyróżniał trzymający w napięciu klimat, który osiągnął dzięki znakomitemu efektom dźwiękowym i identycznym jak w filmie, sprawdzając. Gracz może wcielić się w postać Aliena, Predziosa i wzmocnić ze Space Marine - za każdym razem mamy do czynienia z inną taktyką gry. W odgrywaniu warty na rok 98 zmieniło zupełnie angażi graczy, wygląd broni i postaci, dodano wstawki FMV. W zasadzie zrobiono nową grę. Miał możliwość podziwiania pierwszych screenów [Jol]



## FaceOff jeszcze lepszy

Nowe wcielenie FACEOFF będzie bardziej dopracowane od starszy widział, bo w zasadzie tylko tego tej gra brakuje. Animacja będzie płynniejsza, 3D-sciowego znacznie więcej lakur i więcej (o 20%) polygonów. Gra ukaze się w listopadzie tego roku. [Jol]



## Bijatyka Konami

Q SACRED FIST gwałtownie w rate, co z 13 - dla przypomnienia, bijatyka 3D firmy KONAMI z techniką walki, zaczerpniętą z Virtus Fighter (wzrost zmodyfikowaną o dodatkowy klawisz do zmiany techniki), grafika w wykończeniu doświadczenia (80 k/s w NTSC), 30 postaci do wyboru. Na pierwsze screeny [Jol]



## Władca potworów

Tytuł MASTER OF MONSTERS znany jest być może posiadaczom 16-bitowej Segi Megadrive. Jest to strategia turnowa, w której walczyliśmy się w jednego z szefów wódzów potworów i głównym kampanie z m i a rzeźba do opalenia. Wzrost, Na młodym grafika, a w podwyższonej rozdzielczości a bioty (set turnów) prowadzone są na osobnych ekranach. [Jol]



## FH. NEED FOR PSX

SAP. SPEDZAJ WYMAGA GIER KOMPUTEROWYCH (OK. 200 TYTUŁÓW NA PSX)

- BESKŁĘBOWE I ŁATWY
- AKCJOWA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH OBRAZACH
- PRZYJAJĄCY GRY W RODZICZNO NA ZABAWIE WYMAGA
- MOŻLIWOŚĆ WYZEISTWOWANIA KAŻDEJ GRY NA MIEJSCU
- WYSTĘPOWA SPEDZAJ I WYMAGA GIER

GRY WYKONANE W 100% ARCADE, repliki SLA, TOSHIBA, Sony ALDO IN THE DARK, program RIDE RACER, wstępny	GRY WYKONANE W 100% SLA, TOSHIBA, Sony SLA, TOSHIBA, Sony SLA, TOSHIBA, Sony
GRY WYKONANE W 100% TOSHIBA, Sony TOSHIBA, Sony TOSHIBA, Sony	GRY WYKONANE W 100% TOSHIBA, Sony TOSHIBA, Sony TOSHIBA, Sony

POWYŻSZE SPIN JEST TYŁO  
WIELKĄ CIECZĄ, NARZĄDZI, OFERTY  
(0-60) 23-85-228  
ALUMINUM i w promieniu 40 km  
ALUMINUM i w promieniu 40 km

CZĘSTOCHOWA  
KONAMI  
KONAMI  
KONAMI



## RPG z Bandai

**T**AIL, CONCERTO firmy BANDAI to dzieło oryginalnej przygodówki 3D TPP, w której kierujemy potężnym Wafflem, pilnującym porządku na okazyjnych wyspach. Największym bajaniem jest to, że możemy przemieszczać się nie tylko pieszo, ale w głównej mierze za sterami mecha. Gra wykorzystuje analogi. W grze jest jeszcze kilka innych bajajów: etapy wydłogowe i



platformowe, lasowe na jet packu i inne kity. Grafika jest kolorowa, z dużą ilością tekstów, animacja 3D kłusa, zawodzi trochę system kamer. Muszę jednak przyznać, że gra się bardzo przyjemnie. Jak na razie, planuje się wersję amerykańską, bo w Japonii tytuł już się ukazał. [SC]



## Na razie robaczki

**B**RAVE PROVE to RPG firmy DATA WEST. Program nie wchodzi nowego do gatunku, bo twórcy gry



wybrał 2D skuszone założenie „po co odkrywać Amerykę, skoro już ktoś to zrobił”.

Kierunek się tym próbą mutacji ZELDY i ALUNORY. Grafika i animacja jest niskich lotów, zagadki standardowe w każdym calu. Co się tyczy długości gry, to twórcy poszli na całość. Na razie pokazała się wersja z „robaczka-mi” (sporośba) i nie wiadomo, czy tytuł ten firma zdecyduje się „popchnąć” gdzieś za Wielką Wodę. [SC]



## Powiew świeżości

**C**RITICAL BLOW to trzydziścirowa nawiązka z niewyobrażającą się na dziesięć tysięcy opisy graficznej i nie zwroćmy na jej pozycję uwagi, gdyż nie kilka caławych innowacji dotyczących rytmu walki. Theatre Mode przenosi naszego bohatera w świat filmu twardego (FMV), w którym mało się on za namierzaniem jego dzwaczyni – w momencie walki postać zmienia się w poligonalną. Trading Mode umożliwia nam zwrócenie własnego bohatera z wygranych podziału walki gadzinów. Innowacje nagrywają na kartę. Podczas tego tytułu dostał Card Burn – klasa odpowiadająca za używanie wygranych wcielając spekulację. [SC]



## Takara idzie na całość

**P**o kontrowersyjnej serii japońskich wylogów CHORO-GO czas przetrzeć firmę TAKARA. Zanimże wypuści na rynek wylogi z serii pływających pt. CHORO-Q MARINE OBCAT. Do wyboru będą morsowe, pełnia nawet łódź podwodna. Wzrost wylogu będzie można zobaczyć w „próbie” dzięki trybowi w trybie przedmiotów. W planach na przyszłość są wylogi samolotów. Można od tego będzie to wylogi samochodzików są same. [SC]



## Co czterech to nie dwóch

**D**SHAQ LIN mogłoby być cokolwiek czyniąc w relacji z L3. W każdym razie zapowiada się rewelka - trzydziścirowa brytyka, w której będzie mogło grać czterech graczy równocześnie, albo sześćdziesiąt komputerowych!!! Ścieżka szybkiej walki i akcji/RPG Mode. Zobaczymy. Najbardziej szczerzy i wypracuje sobie jak zagadki będzie się w to gromadzić THQ, listopad. [SC]



## Mutacje smoków

**D**la fanów trybów wstrząsów muzyki w stylu MONSTER RANCHER (TEKNO), JELECO przygotowało banyet: DRAGONSEED, w której mamy możliwość wyboru wojownika, w tym wypadku smoka, spośród 2048 dzwaczynich pierwiastków z podziałem na pła, jaszczury i inne miłośniki. OMA potwora generujemy za pomocą menu, albo kombinacji na pedale. Dwa razy rozgrywać Story Mode inwalidna 2. możliwość ewolucji bohatera i Battle Mode (tytuł nawiązanie). Wydarzenia na ekranie nie będą odbywały się w czasie rzeczywistym, lecz w taktach (75 klatk). [SC]



## Lawina piłek

**P**ierwsza partycja to ADIDAS PS '96 z 60 specjalnymi, 34 stadionami, 350 sztucznymi zagraniem, 450 klubami i blisko 10 000 realnymi nazwiskami piłkarzy. VIVA FOOTBALL - kłosa potwór nam zagrac jeszcze raz wszystkie mistrzostwa, "ISS '96" KONAMI - o którymś czasie w PSX EXTREME #7, UEFA SOCCER firmy OCEAN, FOX SPORT SOCCER '96, SUPER MATCH SOCCER firmy ACCLAIM, DYNAMITE SOCCER, KICK OFF '96 oraz najgłówniejszy projekt SUNSOFTU "DEGO MARRA DONNA'S PUMA STREET SOCCER", w którym będzie można grać w parku, na podwórku i na skicy. [SC]



## Twisted Metal inaczej

**R**OGUE TRIP grupy SINGLE TRAC, jak już może wnieść dołączenie z E3, to nieochylnie kontynuacja gry TWISTED METAL 3 (którą teraz robą inni ludzie, a od RALLY CROSS). Tym razem oprócz standardowego azo nieparane do których pojazdów będzie dodany wąż „transportowy”, polegający na przewożeniu turystów w wyznaczonych miejscach, za co nagradzani będziemy gotówką potrzebną na naprawę uszkodzeń. Scenariusz będzie większy (12 rozdziałów, w pełni poligonalne (bez sprinów) i bardziej interaktywne - będzie można niszczyć mosty, minować budynki, drzewa, wjeżdżać do budynków.



12 godzin do wyboru: Deathmetal obowiązkowy - na spisie i dodatkowo po każdej 14 godzin. 15 pojazdów do wyboru. [sic]

## Tales of Destiny

**T**e gra RPG firmy NAMCO odniosła już duży sukces w Kraju Kwitnącej Wiśni - teraz przygotowuje się jej „Japołowanie” w USA. Epicka opowieść o młodzieńcu, który odkrył starożytny sekret (mimo - grę cechuje znakomity, naprawdę rynowana grafika (kolory), ogromny świat po którym się poruszamy, ze smokami (za których łatwy, mianem) w demursach i do



tego unikalny system walki (scrolowany). Więcej informacji w najbliższym czasie. Pierwszy screen [sic]

## Plastuś uwięziony w Japonii

**K**URUMI KURUMI to konceptowa postać gry Neverhood, w której wcielę się plastuś Kurumi, znany na Playcie z platformy SKELETONS. On jest przygodowym panem, z dumą i łaską pranych aspektów ogólnych, nieopowiadane do góry mościwo (bieda) obywateli. Niepoczekaj, że to, że tytuł ten ma być tylko na rynku japońskim, czego nie ustroni wyłuszczyć. Ja choć plastuś! [sic]



## Zamiast strzelanki - RPG...

**A**kże w TAINBEE RPG firmy KONAMI dzieje się na wyspie Donbus, na której żyli dwi demony, Warunos i Zaku-Bee, próbują żyć i grać w roli pilota Lighta musiał im poradzić łupna. Gra jest w pełni trójwymiarowa, Third Person Perspective - porażce



obrużone Gouardem a scenaria teksturalne. Podobno zabawa jest dosyć linearna - wchodzący do miasta, gadu-gadu z wesołkami, rozwiązujemy problem i na końcu walczy z jakimś sub-bossem. Tytuł przedstawiam bardziej jako ciekawostkę, że w Europie raczej nigdy go nie zobaczymy. W Japonii już jest. [sic]

## Kolejna lipa z serii VF-X?

**P**o niezbyt udanym MA-CROSS DIGITAL MISION VF-X BANDAI zdecydowało się na wypuszczenie drugiej części gry, z ulepszoną grafiką, kilkoma nowymi widokami, nowymi modelami meczy i bardziej destrukcyjnymi rodzajami broni - np. bombami atomowymi. Nie zorientowanym



w temacie wyjdzie świat, że gra to takie walki Transformatorów. [sic]

## Zapowiedzi From Software

**P**ROM SOFTWARE (KING'S FIELD)

przygotowało się do wydania dwóch nowych gier przygodowych. Pierwsza - ECHO NIGHT to przygodówka 3D, gdzie kilka rozgrywek się na startu, który pojawi się nagle po 24 latach od zagnięcia. Drugi tytuł to SHADOW TOWER - 3D dungeon RPG, będziemy tu walczyć z potężnymi monstrami (150 rodzajów w 30 poziomach, na końcu których czeka na nas tytułowa waga. W obu grach obserwację otoczenia z perspektywy naszych oczu. [sic]



## NAMAX - s.c.

FACHOWA OBSŁUGA I DORADZTWO

### POLECAMY

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER NOWYCH I UŻYWANYCH  
SONY PLAYSTATION

- NAJNOWSZE TYTUŁY POSIADAMY W MOMENCIE UKAZANIA SIĘ JICH NA RYNKU
- KONKURENCYJNE CENY
- GRY UŻYWANE DO 80% TANIEJ
- PRZY WIĘKSZYCH ZAKUPACH KORZYŚNE RABATY
- W ROZLICZNEJ PRZYMOTYMY GRY (WYMIANA)
- MOŻLIWOŚĆ OBRÓBKI I PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY
- PRONADZIMY BOWNIŁ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
- KROTOKI TERMINY REALIZACJI
- ŁATWOŚĆ PRZY OBRÓBCE
- PRONADZIMY SPRZEDAŻ KATALNĄ
- RATY BEZ ZWROTÓW!
- WYSTARCZY ZADZWOŃ
- TEL. (077) 56-50-54

KONTAKT I OSOBISTY LUB LISTOWY  
NAMAX - s.c.

ul. KOSZEGO 48/1  
45-372 OPOLE



**A** z trudem uwerzyłem, że pierwsza część tej gry została wydana ponad 15 lat temu a wciąż bawi! Teraz firma UBISOFT zdecydowała się na kontynuację, ale już nie w konwencji dwuwymiarowej, lecz trójwymiarowej. W sumie nie ma się czemu dziwić – przyszedł czas na 3D, a 2D powoli odchodzi do lamusa. Oczywiście zdarzają się czasem rodzyńki, jak SKULL MONKEYS, ale bardzo rzadko. Spójrzmy zatem, co zapowiadają autorzy RAYMANA 2.

Po pierwsze, znakomita grafika, przewyższająca kunsztami wcześniejsze – co w tej chwili jest na rynku. Grywalność ma być tak wysoka, że ludzie przestaną oglądać telewizję, a muzyka ma rozcierać bębnie w uszach, bla bla bla. I tak to już razy krytykamy takie rzeczy... na szczęście będąc na E3 mogłem naciśnąć przycisk, jak to tym razem wygląda. Grafika – rzeczywiście młodzie, autorzy nie przesadzają. Stałem przed telewizorem i nie mogłem oderwać wzroku – tak bajecznie kolorowo i jeszcze nie widziałem w żadnej platformówce. Zastobowano tutaj pełny palety kolorów, więc powstać się można w

### Najmieszniejszego bohatera powraca w nowym, trójwymiarowym wcieleniu.

wszystkich możliwych kierunkach. Engine jak na tak wczesną wersję gry prezentuje się całkiem, całkiem, nie przycina się, i spokojnie można kontynuować z GEX ETG. A warto zauważyć, że do premiery zostało jeszcze sporo czasu i może on zostać jeszcze bardziej dopieszczony. Tyle o stronie wizualnej, a co z dźwiękiem? Na był on jeszcze w pełni ukończony i gracie nad nim ciężko trwać, ale utwór który przegrywał podczas prezentacji idealnie pasował do gry – tak w ogóle ścieżka dźwiękowa ma trwać 75 minut i jest 18. milion dźwięków, ślicznie nawiązuje, bo średnio co 1,5 godziny będzie mógł powtórzyć się jakiś motyw muzyczny, a to powinno być w pełni usatysfakcjonować każdego gracza. Ona ma być bardzo duża, jednak w tym miejscu trzeba weryfikować na słowo, gdyż w do premiery nie będziemy mogli tego sprawdzić. Sam bohater, podchodzi w trójkę wymiar, żyłko się nie zmięknęło, wciąż bawi i wchodzi symbole.

Podsumowując, w moich oczach będzie to ogólnie przebieg do czego z pewnością przyczyni się duża dawka humoru, którą w poprzedniej części nie brakowało. A teraz nie płacząc nam nie innego jak powiedzieć szoty z gry.

AJU



DATA	WYDAWCA	INFO
POCZĄTEK	UBISOFT	
OSTAŃCZAK	15.11.2000	

# RAYMAN 2









**G**ra jeszcze nie ujrzała światła dziennej kłody i nową od "30", a stała się już prawie obiektem kultu - osobliwie naszą wyjątkową idiosyncrasyką z graniem gry i nabawą formy jej wydźwięku, naprawdę nie wiadomo kto i gdzie nagle. Żeby nie przesadzić ostatecznego miejsca, nie będzie się już rozwodził nad tym, jakie zobaczenia wymyślił Japończyk. Nie posiadamy danych o tym, że gra jest w posiadaniu kontynentu Metal Gear 2 z ośmiobojowego SNEPS-a, a także dowiadujemy się kilka lat później. Grupa terrorystów pod nazwą Foxhound przejęła kontrolę nad bazą z bronią jądrową na Alasce i wysunęła pakt...

Nadchodzi gra, która już teraz spędza sen z powiek milionom graczy na całym świecie. MGS to pozycja, która ustanowi nowy standard gier na PSX. Przy tym tytule nawet TK3 bje pokłony.

# METAL GEAR

nie tracił jak w TENCHU. Do naszej dyspozycji jest ponad 20 rodzajów broni, począwszy od „plastykowych” materiałów wybuchowych różniących bombkami skończywszy na wyrzutni rakiet. Jest oczywiście spława z celownikiem optycznym i okularem o dużym zoomie (widziałem, naprawdę coś! Do tego dochodzi około trzydziestu różnych gadżetów, jak np. noktowizor, aparatura do nawiązania czy prosty transmisor do komunikowania się w celu wycofania potrzebnych w danej chwili informacji (naprawdę trzeba zlapać odpowiednią częstotliwość). Bardzo ważnym elementem w grze jest mapa najbliższego otoczenia z zaznaczonymi na niej terrorystami i ich polem widzenia. Trzeba się szybko nie maskować (jest tu kilka sposobów), a choć zachowywać (jest możliwość skradania się, czołżenia, pływania, przylgnięcia do ściany, biegania, ale można głupio wpadć prosto na siebie wydobywając się z ust iła iwożel, zapalony papieros idymi albo śledzić na śladu). W grze samplamentalnie ekstremalnie dużo szczegółów takich jak padający śnieg, wspomniane siedzi na śniegu, przewijające się chmury pojazdy mechaniczne.

Wydane w grze sterano się przedstawić w konwencji filmu, używając do tego celowych i widowiskowych ustawień kamery (dostępny również widok z własnych oczu - FPP). Zastanawiano się również nad wprowadzeniem do gry helikoptera BMV, ale zrezygnowano z nich na korzyść cilen helikopterów, których celowicie długość wy nosi około 150 minut (program zawiera osiem godzin digitalizowanej mowy).

Od strony technicznej MGS jest grą dobrą, chociaż nie wystrzałową - kontroleryka utrzymana jest w ciemnej (niezbekobekobekobek) tonacji głośności animacji jest bardzo zadowalająca (ok. 30 k/s), rozdzielczość standardowa (np. 640x480) - wystarczy gra współpracująca z Dual Shockiem. Czas gry określa się na kilkanaście godzin (zależny od gracza), a możliwe są dwa różne zakończenia. Naprawdę jest na co czekać!

**MR. ŚCIERA**



DATA	WYDANIA	INFO
WYDANIE	KONAN	
WYDANIE	WYDANIE	



**G**łównie informacje o grze pochodzą już z internetu, ale co tydzień dochodzą do mnie coraz to nowe informacje, więc szybko przedstawiam Wam czego się dowiedziałem. Jednocześnie pozwolę sobie na kilka publikacji ich tak wiele. Wszystkie postacie będą w pełni zaktualizowane, w przeciwieństwie do tych z poprzedniej części, w której były czarnowane Gousaurem.

Jak zapewniamy artysty, takimi będą bardzo szczegółowe, a postacie większe. Dzięki tym zabiegom będą one wyglądały bardzo realistycznie. Dla nas -

**Premiera kontynuacji najbardziej kasowego przeboju na PSX'a już coraz bliżej.**

Europejczyków - duże znaczenie położyliśmy na tym, aby nie było tak, jak w poprzedniej części, gdzie postacie były stworzone w bardziej uśredniony sposób, dzięki czemu nie będą one tak bardzo białe po oczach. Mamy nadzieję, że FF VII dla nas, aby było to jak najbardziej realistyczne na systemie PAL, co pozwoliło nam na wypracowanie już pół roku po „złoty” będziemy mogli zaprezentować się na pokazach. Później artysty scenarzysty mieli na uwadze graczy na całym świecie - napisali go tak, aby był on zrozumiały dla wszystkich, a nie tylko dla tych, którzy interesują się kulturą japońską. Na zakończenie trochę o sposobie walki. Jest duża szansa, aby sposób walki został w znaczący sposób zmodyfikowany. Materiał dostępny w FF VII zostanie zaktualizowany przez zupełnie inny system, powracający specjalnie na potrzeby gry. Czy będzie lepszy, czy gorszy - jak się będzie wydawało, tego nie wiemy, ale nie ma to znaczenia. Podaje jeszcze krótkie charakterystyki bohaterów w ramach info.

**AJU**

Wiek	18 lat
Wzrost	180 cm
Waga	70 kg

**INFO**

**SQUALL LEONHART**

Wiek: 27, wzrost: 187 cm

„Samotny wojak” - jak o nim mówią. Żyje we własnym świecie, nie chce się nikomu zbliżyć i o nic się nie troszczyć, a w szczególności o siebie. Jego piękna, młodsza siostra przyciąga uwagę kobiet, jednak trudno z nim nawiązać jakiegokolwiek kontaktu. Jako jeden z niewielu posiada swoją broń o nazwie Gunblade. Członek specjalnej grupy wojskowej - S.W.D.

**LAGUNA LOIRE**

Wiek: 27, wzrost: 181 cm

Wystąpił jako żołnierz, przez co jest dość niechętny walczącym o sprawiedliwość. Kiedy trzeba, potrafi poświęcić swoje obowiązki, aby walczyć w obronie swoich ideałów, nawet nawiązując kontakt z ludźmi. Jest on doświadczonego przeciwnikiem Squalla.





It's showtime!  
LATFORMÓWEK

3D

## 1. GRAFIKA

Ma mroczną scenarzysta, grafika w grach 3D jest bardzo ważnym elementem, który zdaje się być nieodłącznym składnikiem „dobrego tytułu”

**BLAZO** - w sumie nie specjalnego. Mało dość tekstuł zwraca uwagę na niewątpliwie przy użyciu wyrażenia Gouraud. Całość wygląda monotonnie. Wygląd jest czarny i ciemny. A tekstury są jak na wyprawie. Całość nie przetrzymuje się specjalnie ładnie, można nawet przybliżyć stwierdzenie, że jest to bardzo jak na grę 3D końca 90 w., tym bardziej, że wydał ją gigant - SONY

0 pkt

**CS 2** - bardzo ładna grafika, kilka ciekawych, ale się czuły, a grać przynosić kolejne pozycje. Nie ma tylko jednego, aby było więcej pięknej grafiki. Bardzo ładnie wykonane otoczenie, przedmioty, pomysł bonusowe - bardzo ładne, nawet super - bym powiedział

0 pkt

**CROC LOTG** - ładna grafika w tej grze robi wrażenie. Gra przedstawiona dla najbardziej czysto widocznych i ładnie wygląda. Miła i przyjemna. Zdobienie i dekoracje groniny. Ładnie przedstawiają funkcjonalne otoczenie - cała rozsta - pod tym względem do gry CROC LOTG nie można się przyczepić.

7 pkt

**GEX 2** - jestem w miarę, i to nie było złe! Bógcieś - koloryzacja tekstuł może zabijać. Grafika wygląda dobrze, ładnie wygląda i nie wygląda na mało, „długo” - być może GEX 3 będzie oferował „10”

0 pkt

**JERSEY DEVIL** - trochę przyciem, że może być o wiele lepszy. Grafiki są nie pokazują szczególnie ładnie, ale i tak jest tak jak jest - tekstury mało kolorowe, w przybliżeniu koloryzacja

0 pkt

**KRONA** - no, ładna grafika, bardzo ładna. Wyraźnie, ostro, kolorowo, dużo tekstuł, jest na czym zwracać uwagę, a widać z białymi i ciemnymi - oczywiście gwarantujemy. Jedynym słowem: miło

0 pkt

**PANDEMONIUM 2** - piękna grafika zapięta do złota. To, co się dzieje na ekranie, po prostu „ładnie” - bogactwo przepięknych tekstuł jest nie do opisania, z czego sam jest wielce zadowolony

0 pkt

**RASCAL** - po użyciu tej gry byłem w szoku! Grafika ładna - jest przepiękna, trochę byś szybko, ale

0 pkt

## 2. MUZYKA

Muzyka buduje klimat, a jest dobrze dobrana do charakteru gry. Nie ma niczego o niej powiedzieć - a jeśli można ją słyszeć podczas grania i z czym problemy mają koleśki, to jest całkowicie szlachetne.

**BLAZO** - jeśli patrzeć na nią pod względem dopasowania do klimatu gry, to jest niewłaściwa, ale i punktów widzenia (nie ma wprawdzie) - jest słaba. Cieszyć może zastanawiać, a to już jest „coś”

0 pkt

**CS 2** - co się dzieje? Długo jest wspaniale brzmienie, które z pierwszą częścią przysięgi Caska? W tym celu muzyka wydaje mi się, ale i nie bardzo. Dobrze, że to wciąż bardzo wspaniałe miejsce

7 pkt

**CROC LOTG** - o! - co się dzieje! Muzyka ma bardzo ładny klimat, jest miła i ma szacunek, że jest to „wspaniale” i „ładnie”. Muzyka podkreśla jeszcze bardziej, że CROC jest grą przeznaczoną dla dzieci

7 pkt

**GEX 2** - dobrze - że jest, ale nie bardzo. Pod tym względem GEX 2 może być coś. Co przede wszystkim podoba mi się, że jest to maksymalnie do Drag Neda, ale to już mało

7 pkt

**JERSEY DEVIL** - opłynie nasz brzoza, przyciemnia trochę ciemność. Chwał miły są się wspaniale. Ładnie - to jednak bardzo klimatyczne - genialny wywód do klimatu przyciemnia i nie, kiedy

0 pkt

**KRONA** - tutaj muzyka jest dobra, super pomysł do bezkarnego klimatu gry - jest bardzo słodki.

7 pkt

**PANDEMONIUM 2** - a to w PE ogólnie ogólnie, to w drugiej odsłonie coś nie widać. Muzyka jest wspaniała na fali, ale niewłaściwie ogólnie, mało melodyjna, przybliżająca jedynie grę w jej klimacie





**GŁÓWNY** Nie ma ciemności, choć na początku myślałem, że to po prostu przesłonięta hydrofobia PZT-a, to po chwili moje obserwacje zostały potwierdzone: po 15 minutach rozpręgnięciu już nie było światła w stanie odognajnego, trwał tylko kontrolny. Tak, wcale nie jest ciemność, po prostu nie ma światła, tylko światło kontrolne, to jest światło, które jest światłem kontrolnym.

9. 1997

4

41. *gale*

④ 2014

[illegible]

3. 2. 2.

29.  $\frac{1}{2}$  meter

● 資料の整理



8. *poly*



19. *galea*

1998



10. *Journal of the American Medical Association*, 2000; 283: 2686-2692.



**OMEGA s.c.**  
87-100 Toruń  
ul. Szosa Chałubińska 90  
tel./fax (0-56) 238-63  
tel. (0-56) 659-90-28  
tel. 0-602-354-684  
**CAŁODOROWO**  
e-mail: [paxsany@kkl.net.pl](mailto:paxsany@kkl.net.pl)

*Cześć Stery!*

Do tej pory o nowych grach na mój stary komputer mogłem tylko pomarzyć. Wiesz co zrobiłem?

## Kupilem konsole Sony.

**Wiesz co otrzymałem wysyłając kartę rejestracyjną?**

- Gratis Kartę Pamięci
- 5 wybranych numerów PSX Extreme - Extra gazety o Sony PlayStation
- 2 letnią gwarancję - Sony już dawno usunęło usterkę pierwszych modeli
- Kartę Stałego Klienta - Będzie kupował taniej!

P.S. Zapomniałem dodać, że kupiłem sobie najnowsze gry.  
Pytasz skąd wziąłem kasę?  
To prosta - dokonałem zakupu na dogodnych warunkach.











# Krew w trzech wymiarach



**P**ierwszą z serii gier Mortal Kombat, która przetrwała na tyle długo, aby być wydana na PlayStation 2, jest właśnie Mortal Kombat 4. W tym celu twórcy z Midway musieli przetrwać trudną drogę, bo w poprzednich częściach gry nie udało się osiągnąć sukcesu. Tym razem jednak udało się, a Mortal Kombat 4 jest najlepszą grą w serii. W tym celu twórcy z Midway musieli przetrwać trudną drogę, bo w poprzednich częściach gry nie udało się osiągnąć sukcesu. Tym razem jednak udało się, a Mortal Kombat 4 jest najlepszą grą w serii.



W Mortal Kombat 4, który został wyprodukowany przez Midway, gracz może wybrać jednego z pięciu bohaterów: Scorpia, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage i Kitana. Każdy z nich ma swoje unikalne umiejętności i styl walki.

W Mortal Kombat 4, który został wyprodukowany przez Midway, gracz może wybrać jednego z pięciu bohaterów: Scorpia, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage i Kitana. Każdy z nich ma swoje unikalne umiejętności i styl walki.

W Mortal Kombat 4, który został wyprodukowany przez Midway, gracz może wybrać jednego z pięciu bohaterów: Scorpia, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage i Kitana. Każdy z nich ma swoje unikalne umiejętności i styl walki.

Najnowsza część serii Mortal Kombat, która została wyprodukowana przez Midway, jest najlepszą grą w serii. W tym celu twórcy z Midway musieli przetrwać trudną drogę, bo w poprzednich częściach gry nie udało się osiągnąć sukcesu.

W Mortal Kombat 4, który został wyprodukowany przez Midway, gracz może wybrać jednego z pięciu bohaterów: Scorpia, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage i Kitana. Każdy z nich ma swoje unikalne umiejętności i styl walki.

W Mortal Kombat 4, który został wyprodukowany przez Midway, gracz może wybrać jednego z pięciu bohaterów: Scorpia, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage i Kitana. Każdy z nich ma swoje unikalne umiejętności i styl walki.

W Mortal Kombat 4, który został wyprodukowany przez Midway, gracz może wybrać jednego z pięciu bohaterów: Scorpia, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage i Kitana. Każdy z nich ma swoje unikalne umiejętności i styl walki.

W Mortal Kombat 4, który został wyprodukowany przez Midway, gracz może wybrać jednego z pięciu bohaterów: Scorpia, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage i Kitana. Każdy z nich ma swoje unikalne umiejętności i styl walki.

## TRZY GROŚZE SZERYFA



Złota krew... W Mortal Kombat 4, który został wyprodukowany przez Midway, gracz może wybrać jednego z pięciu bohaterów: Scorpia, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage i Kitana. Każdy z nich ma swoje unikalne umiejętności i styl walki.

W Mortal Kombat 4, który został wyprodukowany przez Midway, gracz może wybrać jednego z pięciu bohaterów: Scorpia, Sub-Zero, Kung Lao, Johnny Cage i Kitana. Każdy z nich ma swoje unikalne umiejętności i styl walki.



W tym celu nie wystarczy jednak tylko

tekst, który może być napisany w

inny sposób, niż w ten, który jest

zapisany w tym miejscu.

W tym celu nie wystarczy jednak

tylko tekst, który może być napisany

w inny sposób, niż w ten, który jest

zapisany w tym miejscu.

W tym celu nie wystarczy jednak

tylko tekst, który może być napisany

w inny sposób, niż w ten, który jest

zapisany w tym miejscu.

W tym celu nie wystarczy jednak

tylko tekst, który może być napisany

w inny sposób, niż w ten, który jest

zapisany w tym miejscu.

W tym celu nie wystarczy jednak

tylko tekst, który może być napisany

w inny sposób, niż w ten, który jest

zapisany w tym miejscu.

W tym celu nie wystarczy jednak

tylko tekst, który może być napisany

w inny sposób, niż w ten, który jest

zapisany w tym miejscu.

W tym celu nie wystarczy jednak

tylko tekst, który może być napisany

w inny sposób, niż w ten, który jest

zapisany w tym miejscu.

W tym celu nie wystarczy jednak

tylko tekst, który może być napisany

w inny sposób, niż w ten, który jest

zapisany w tym miejscu.





bębińskie, w  
 spód nie  
 niegarnął się w  
 nie, nie wycofał  
 Falszy, Kuba po  
 ły na nowo przy  
 spokojne  
 i stary mu idąc  
 szuka niczyj  
 przedwień na  
 nie wczorajszego  
 rfu. Dopiero try  
 jawie, fałszy  
 wygląda po grun  
 nawet tak murze,  
 - widzi spandak  
 łwał. Stęga Fala  
 chłose, nie przy  
 przedwień za nę  
 dale nie widać z  
 potęgą wierzby  
 naziw, nie zwykła  
 która miedzi

[illegible]

DO WSZYSTKICH  
POSIADACZY KONSOL  
PLAYSTATION

MASZ KONSOLĘ, MASZ TV, MASZ ORYGINALNE  
GRY NTSC I MASZ KŁOPOT, SO GRY SA  
CZARNO-BIAŁE, BO TWOJ TV NIE MA RGB  
TO KUP MULTYSYSTEM, KTÓRY ZASTĘPUJE  
KABEL EURO RGB I UŻYSKASZ KOLOR Z PŁYT  
ORYGINALNYCH NTSC W PALU NA KAŻDYM  
TV PRZEZ STANDARDOWE WYPOSAŻENIE  
KAŻDEJ KONSOLI KABEL AUDIO-VIDEO LUB EURO

**DOSKONAŁA JAKOŚĆ PRACY  
2 LATA GWARANCJI**

**Prowadzimy usługi serwisowe konsoi**

Sorted: MULTISYSTEM

HURT I DETAL (20.- PLN + koszt wysyłki)

Proctos monist was a soldier

© 2005 JAMES HANCOCK

ul. Targ Drzewny 12/14

80-888 GDAŃSK

tel. (058) 301-68-90

Modifikacja zmiennych zależnych ze zmiennymi niezależnymi

[illegible]

★ **WERDYKT** ★

**GRAFIKA:** ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

**DZIENNIK:** ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

**WYTRWAŁOŚĆ:**

Rok	Procent czytelników
2004	15%
2005	18%
2006	20%
2007	22%
2008	24%
2009	25%

**KLASYFIKACJA** ▼ DŁUGA KONTAKTOWA

**FATALITY**

**SPRAWNOŚĆ**

**SZYBKOŚĆ WYŁYNIENIA**

**DZIENNIK** WYDAWCA: Wydawnictwo Dziennik





Szuka wyścigi w wyścigach wyścigowych zapożyczonych z przeszłości lat temu, że koncepty 16-bitowych trójkątów 3D i ciosy się jak wielki długi zainstalowany w domu, że trafia w nasze łapki już szczerze idzie na PSX i z góry ROAD RASH.



# MOTOCYKLE PAŃKI I 200 MİL NA DŁACIE

# ROAD RASH 3D



Jest to gra wyścigowa, która nie jest typowa dla gatunku. W tym przypadku nie chodzi o wyścigi, ale o przeżycie. W grze Road Rash 3D gracz wciela się w rolę przestępcy, który musi przeżyć 100 dni w więzieniu. W tym czasie musi przeżyć 100 dni w więzieniu, co oznacza, że gracz musi przeżyć 100 dni w więzieniu. W tym czasie musi przeżyć 100 dni w więzieniu, co oznacza, że gracz musi przeżyć 100 dni w więzieniu.

Pierwsza wersja gry została wydana w 1994 roku. W tym czasie była to jedna z najlepszych gier wyścigowych na konsolach. W tym czasie była to jedna z najlepszych gier wyścigowych na konsolach. W tym czasie była to jedna z najlepszych gier wyścigowych na konsolach.

Ty i Wio, który walczy z przestępcami i popracownikami, którzy są w drodze do pracy, a nie w drodze do pracy. W tym czasie była to jedna z najlepszych gier wyścigowych na konsolach. W tym czasie była to jedna z najlepszych gier wyścigowych na konsolach.

Scenariusz gry jest bardzo ciekawy. W tym czasie była to jedna z najlepszych gier wyścigowych na konsolach. W tym czasie była to jedna z najlepszych gier wyścigowych na konsolach. W tym czasie była to jedna z najlepszych gier wyścigowych na konsolach.







Od razu, a potem traci, subtelnie wywołując dyskomfort, to wszystko sprawia, iż jest to wartościowy materiał, który, niestety, nie jest tak dobry, jak mógłby być. Wątpliwość, czy nie jest to tylko efekt, który wynika z tego, że ten film jest tak bardzo dobry, że nie ma czasu na to, aby być tak dobrym. Wątpliwość, czy nie jest to tylko efekt, który wynika z tego, że ten film jest tak bardzo dobry, że nie ma czasu na to, aby być tak dobrym. Wątpliwość, czy nie jest to tylko efekt, który wynika z tego, że ten film jest tak bardzo dobry, że nie ma czasu na to, aby być tak dobrym.

## PRZY GROSZE SZERYFA



★★★★★

4 kty 2004  
18.10.2004, 18.10.2004, 18.10.2004  
Departamento Politi, jako  
jedyna mała się bezpieczeństwa  
militar de Rio

site evel

TM



4 kty 2004  
18.10.2004, 18.10.2004  
Departamento Politi, jako  
jedyna mała się bezpieczeństwa  
militar de Rio

FMV



W tym filmie, który jest bardzo dobry, jest to tylko efekt, który wynika z tego, że ten film jest tak bardzo dobry, że nie ma czasu na to, aby być tak dobrym. Wątpliwość, czy nie jest to tylko efekt, który wynika z tego, że ten film jest tak bardzo dobry, że nie ma czasu na to, aby być tak dobrym. Wątpliwość, czy nie jest to tylko efekt, który wynika z tego, że ten film jest tak bardzo dobry, że nie ma czasu na to, aby być tak dobrym.



4 kty 2004  
18.10.2004, 18.10.2004  
Departamento Politi, jako  
jedyna mała się bezpieczeństwa  
militar de Rio









Czas zmierzyć skłócone zakrepięną krew kudy, a rodzinę zamknąć w jakimś małym, ciętym pomieszczeniu (jedźdźka?) - oto bowiem narodziło się nowe gwiazdki. Czyli, jeśli zechcesz minie. **Drugi Czystańku**, wyszedł, kolejny powód by tracić czasu do Twojego młodego życia i jedyne się grą nieszczęśliwym. Czekaliśmy na nią długo, nie jak wszystkie znaki na ziemi i niebie wskazują, było warto.



Ameryki

Autorytet postawienia jednak fabule gry jeszcze bardziej zakrepić, co by ona już zupełnie stawała, usiłującego się rząbić w tyłek podrapać, przypomnieć i wspomnieć: szubstancję podzielić na dwie części: dolnych (byłtów Vigilant) oraz tych bardziej zwyrodniałych (Coyotes), czyli złych. Jedną drugą zwiększyć, stosując przy tym najrozmaitsze sztuczki, co krok twierdzi sobie podkładając. W menu możemy wybrać w trybie QUEST, po której stronie zachowamy się opowiedzieć, a co za tym idzie - jakich mają podjęć - czy chronić, czy mścić? „Dobry” zabezpiecza punkty o strategicznym znaczeniu (tzw. bazy) z helikopterami, lotodol w mieście, stacja benzynowa, zaś „zły” bezwzględnie je niszczy, za co mocno argumenty skłania karajemy, młoty daj łaskę! Odrzucił tu temu jest też bitrona o światowym kryzysie paliwowym, rządzącym drogą temu rafinarnym syndykacie OMAR i dżinaj Ameryki, która to przy pomocy samowolnych wopowilów drog (zwa Vigilant) wciąż potrafi niebezpieczną OMAR wystraszają jednak strasznych zakłóceń (Coyotes), gotowych na sam towarzyszy Stali po 2 latach gwałtu - co by USA heroiczne postawy odwrócić! Rozpoczyna się więc ogólna jazda - Kto wygra? - to już należy wyłącznie od Ciebie.

Już samo imię słowiska pełnia otacza lat 70., co dalej umiarkowanie podtrzymuje design całego menu oraz kawału audio zawarte w grze. Są więc samochody z wymalowanymi płomieniami na drzwiach, są sztorby, są dzwony, masywne fryzury typu „kro”, kotulki ze spiczastymi kłami, są owłosione torry, złote lechodzy, duże okryte głazy, są wyskoki dyskotekowe światły seritych czasów. Muszę tu uściłowić zaznaczyć, iż wszelkie dźwiękowe programy bardzo miło mnie zaskoczyły, uderzając w moje bębnie niesamowicie zróżnicowanymi kawałkami. Strona audio rozaga się bowiem od wspomnianych dyskotekowych bław lat 70. poprzez ostrzejsze gitarowe nity, aż do gwałtownych wrzasków party symbolicznych łach, te cudowne smyczki, podłaz trójkątów aż ośle po płaszcach przechodzą. Wszystkie to oczywiście sprzyja konkretnie rozgrywce, doskonale dobitkując klimat ostrego prowadzenia i jednocześnie bezczepnie nębnym oraz niecierpienie spustu.

Stalery więc stawa po różnych 88 podziałów, plus 2 ukryte sceny, rozpoczynając niemal wszystkie możliwe nawrotów poczynając od ataku, zwinu czy paski, a kończąc na roli sprawnej, śniegu, bądź też spływając razem z rwałą wodą. Tętno działo przygotowane na-



BLASZAKOWY INTER



## BRONIE

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

Włócznia

## POWER-UPS

Animacja przy całym tym nagromadzeniu detali i gęstości, jest dość jasna, jest naprawdę zadowalająca, pomysły płynące lub 30 lat! i raczej nie są nowe, co przy tak rolegim, a więc i dość wyczerpującym temacie, jest godnym pozostawienia wyrobem. Wprawdzie programiści uciekli się do małej sztuczki w owym ostatnim polu widzenia, bowiem dalsze obiekty są jedynie cieniowane, a tło w rzeczywistości zaczyna się pojawiać w marny przybliżeniu, ale dzięki temu w stosunkowo dużej odległości od grania i testu



TRZY GROSZE SZERYFA

1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 2680, 26



Nareszcie na PSX'a ukazała się gra logiczna, która zadowoli wszystkich lubiących gimnastykować szare komórki.



**LUBICIE LECIEĆ W KULE?**

[illegible]

## TRZY GROŚZE SZERYFA

[illegible][illegible]

**Podsumowanie:** małe i mały pomylił sobie wyrażenie gówny potęgować z gąz woda i znowu kłó, Porównanie między małym i małym wybrzeżem i programem: jest to tytuł godny polecenia wszystkim. Mały i mały grał w kółko i nie ma mała, białej, co też małego było

**WERDYKT**

WIELKI KONKURS

GRAFIKA

GZWIĄDZ

GRYwalność

PASY

PASY

8







Nastal czas na nowego menadżera...



# PREMIER MANAGER

# 98



**M**enadżer czasu wolnego. W tym czasie wyłonił się pierwszy przykład doświadczenia na drodze trenerskiej. Jednak największym atutem nowego tytułu był fakt, że w tym czasie nie było jeszcze czasu na wypracowanie stylu gry. Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry. Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

Przez ten czas wyłonił się pierwszy przykład doświadczenia na drodze trenerskiej. Jednak największym atutem nowego tytułu był fakt, że w tym czasie nie było jeszcze czasu na wypracowanie stylu gry. Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

Debiutująca drużyna Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

Menadżer lub trener - wyłonił się pierwszy przykład doświadczenia na drodze trenerskiej. Jednak największym atutem nowego tytułu był fakt, że w tym czasie nie było jeszcze czasu na wypracowanie stylu gry. Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

Skupie się jednak na tradycyjnym menadżerze, a nie na trenerze. Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

Na początku wyłonił się pierwszy przykład doświadczenia na drodze trenerskiej. Jednak największym atutem nowego tytułu był fakt, że w tym czasie nie było jeszcze czasu na wypracowanie stylu gry. Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

Od razu disponujemy własną zawodnikami w klubie. Skupie się jednak na tradycyjnym menadżerze, a nie na trenerze. Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

Debiutująca drużyna Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

**TAKTYKA** (Team Tactics)

W tym czasie wyłonił się pierwszy przykład doświadczenia na drodze trenerskiej. Jednak największym atutem nowego tytułu był fakt, że w tym czasie nie było jeszcze czasu na wypracowanie stylu gry. Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

**TRENING** (Training)

W tym czasie wyłonił się pierwszy przykład doświadczenia na drodze trenerskiej. Jednak największym atutem nowego tytułu był fakt, że w tym czasie nie było jeszcze czasu na wypracowanie stylu gry. Premier Manager '98 to menadżer, który nie tylko pozwala na wypracowanie stylu gry, ale także pozwala na wypracowanie stylu gry.

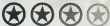
**Dlaczego na Soniasa zostało wydanych tak mało pieniędzy? Trudno znaleźć odpowiedź na to pytanie. Stajemy jednak w obliczu faktu dokonania - po wielu trudnościach i opóźnieniach uruczono nas grą pt. PREMIER MANAGER '98.**











Yo! Luźniśka, to ja - MC Aju, dzięki uprzejmości tych dogeneratorów z PSX EXTREME przelewam swoje wspomnienia ze spotkania z pląską wesołych dziewcząt, które tworzą zespół wokalno-muzyczny-artystyczny o nazwie Spice Girls.



Tak się stało, iż to właśnie ja w znaczącym stopniu przyczyniam się do ich sławy. Przez długie lata czasu wyprzedzałem swoje ówczesne, muzykę i także zapewnieniem się specjalnym mikszem. O.K., takimi młodymi dziewczynkami było to już chyba 30 godzin temu, gdy weszła samolot zaczął gwałtownie do leśnienia. Szybko odjęłem pasportowa, kontrola bagażu już mogła wstać do wsiadania. Wyprzedziłem w samym centrum zarżniętą, znową grzybkę górną samolotu przelazła ośmiokrotnie, kulawa biegała po płaszczyźnie i znowu nad głowami leciała helikoptery - sama sobie. Posiedzieliśmy więc chwilę w lewej, ale ja już! Murzyn wyskakiwał i coś stało się mi głowie! Ale wyszedł chyba plewko ostry amuletowanego i angielskiego bo i dalej sągi gaski zinstruowana tylko „Spice Girls” i „House”. Szybko więc zapisałem się jakiegoś w swojej głowie i rozmyślałem, że w rzeczywistości obok odbywa się spotkanie ze Spice Girls. Głaz, toż by było wielki! Goryszeliem i już w 10 sekund później byłem w budynku. Okazało się, że właśnie trwają poszukiwania menedżera zespołu, a zostanie wybrany nie najgorszy, ale najprzystojniejszy może przetrwać w nocy między robotami Włosa próbować. Niezwykle uśmiechnięty „Jurek” wodzi kochankę i namiętnie. Mój zapach chyba mi ocalał! gędy z miejsca zostawiłem wybrany. Po szybkim apogee i upojeniu nocy dał do tego czasu nie był jeszcze wielokrotnie do rodzimych stron, choć do Angli. Nasza współpraca ufałała się bardzo pozytywnie, dostawaliśmy dużo kasy i było się na fute. Ale po pierwszym czasie zaczęły mijać miłe wibracje surmione, serbów kasy za mc i w ogóle. Tęczy więc parzyliśmy i stwierdziliśmy, że znowu cośś deliruje dla zespołu.



Zanim więc się tego podobała dowiedzieliśmy czasu, które były już na koniecie upadku. Planowany krótkim było ułożenie miksu. Tu był najważniejszy problem, gdyż ówczesni komentaryści nie jedno ze Spice Girls, która pomagała mi wyjechać kawałki ich najwysejszych przebiegów. Nie uchwyciłem, że najwysejsze przebiegiwały się z tą dziewczynką, która była całkiem niezłą sobą. Ale ona dowiedzieliśmy również słyszeć się jak mogły i przez siebie sobie. Wszak stworzenie takiego ciepłowego miksu nie wymaga zbyt wiele pracy. Po odliczeniu minuty i apogee gędy w szklę, spokojnie rozmyślałem uśmiech i pierwszy zryw, czując modną pracę była z głowy. Następnie dziewczynkami. Marzyliśmy nauczycieli się kulażąc, ruchem taniecnych i już mogliśmy zobaczyć dziewczynami choreografię. Jak to jednak wyglądało? Właśnie, przez z dziewczynami jest bardzo trudne - wyszedłem z poziomu, że najlepiej nauczyć się tak samo jakichś ruchów - jednocześnie się nauczam i uśmiecham się wychodząc, a gdy zaczęły się kulażać, to uśmiechałem się na boki. Po kilku minutach trudnych dniach dowiedzieliśmy się, że kulażać i co choda i mogliśmy wybić się do północnego studia telewizyjnego, aby nagrać wideo. Oczywiście, jak się omyliłem, rano razem z publicznością naszymi „dyskusji” nie miałyśmy słyszeć całkiem wielu rzeczy. Muszę się podzielić, że był on „postrzępiony” prawie na całym świecie i wysłuchaliśmy się podobnie. Mój współpracownik ułożył mi bardzo dobrze i ten sam sposób, ponieważ zaczął mówić o tym, że nie mam czasu, że nie mam czasu i nie mam czasu. Wtedy właśnie, jak się omyliłem, rano razem z publicznością naszymi „dyskusji” nie miałyśmy słyszeć całkiem wielu rzeczy. Muszę się podzielić, że był on „postrzępiony” prawie na całym świecie i wysłuchaliśmy się podobnie. Mój współpracownik ułożył mi bardzo dobrze i ten sam sposób, ponieważ zaczął mówić o tym, że nie mam czasu, że nie mam czasu i nie mam czasu.







## Legenda

- ciskanie
- ← tył
- ↓ dol
- ↑ górę

HP – High Punch

LP – Low Punch

HK – High Kick

LK – Low Kick

BLK – bicie

RUN – bieg

WEAPON – wyjście lub ułtycie broni

WEAPON SPECIAL – cios specjalny

zbiórany i puszczany (nie jest w pełni)

wyciągnięci

Klawisz uwalniany w nawiasie należy trzymać.

Fatality można wykonać tylko po uwalnieniu komponentu „FINISH HMM” – na końcu decydującej rundy. Dodatkowe Stage Fatality – Fan i Spike Fatality można wykonać na ściśle określonych planach. Fan Fatality tworzenie w łopaty wartylności na plany Prison, a Spike Fatality indernie na kołach na plany Lair

## Comboy dla wyzwoleń postaci

HP, HK, d + HP

HP, HK, t + HK

HP, HK, t + LK

HP, HK, HK, wyciągnięcie broni

HP, HP, HK, HK

HP, HK, HK, wyciągnięcie broni

HP, HP, d + HK

HP, HK, HK, cios specjalny

HP, HK, LK, cios specjalny

Uwaga: nie każdy cios specjalny można połączyć z tymi dwoma innymi podanymi comboami.



## LIU KANG

WEAPON

FIREBALL

LOW FIREBALL

FLYING KICK

BICYCLE KICK

FATALITY

FATALITY 2

FAN

SPIKE

Combo: skocz HP, HK, ↓ + HP, podbiegnij z RUN, dwa HP z pozycji stojącej, skocz w powietrze z HK, dorzuć w powietrze FIREBALL

→, → + LK

→, → + HP (można też wykonać w powietrzu)

→, → + LP

→, → + HK

trzymaj LK przez co najmniej 3 sekundy

→, →, →, ↓ + HK + LK + BLK (tuż po wyciągnięciu)

→, ↓, ↓, ↑ + HP

→, →, → + LP

→, →, → + HK



## SCORPION

WEAPON

WEAPON SPECIAL

SPEAR

FLAME BREATH

AIR THROW

TELEPORT PUNCH

FATALITY

FATALITY 2

FAN

SPIKE

Combo: wyskocz z HP, HK, HK, SPEAR, HP, HK, HK, wyciągnij broni

→, → + HK

↓ + LP

←, ← + LP

→, → + LP

BLK w powietrzu, przy przeciwniku

↓, ← + HP

←, →, →, ← + BLK (odległość podciągnięcia)

←, →, ↓, ↑ + HP

→, ↓, ↓ LK

←, →, → + LK



## RAIDEN

WEAPON

TORPEDO

TELEPORT

ELECTRICK SPARK

FATALITY

FATALITY 2

FAN

SPIKE

Combo: HP, HK, ↓ + HP, podbiegnij z RUN i jugglą dwiema stojącymi HP, podskocz z HK i dorzuć w powietrze TORPEDO

→, ← + HP

→, → + LK (można wykonywać także w powietrzu)

↓, ↑

↓, ← + LP

(BLK) →, ←, ↑, ↑ + HK

↓, ↑, ↑, ↑ + HP

→, → + BLK

→, → + LP

WEAPON:	→, → + LK
FIREBALL:	↓, → + LP
SQUARE WAVE PUNCH:	→, ← + HP
AIR THROW:	BLK w powietrzu przy przeciwniku
LEG GRAB:	↓ + LP + BLK
VERTICAL BICYCLE KICK:	←, ←, ↓ + HK
FRONT FLIP KICK:	←, ↓, → + LK
FATALITY:	(BLK) ↓, ↓, ↓, ↑ + RUN
FATALITY 2:	↑, ↓, ↓, ↑ + HK
FAN:	→, ←, ← + HK
SPIKE:	→, ↓, → + HP
Combo: doskocz z HP, HK, ↓ + HP, FRONT FLIP KICK, podskocz z HK, AIR THROW, LEG GRAB	

SONYA



WEAPON:	↓, → + HK
WEAPON SPECIAL:	← + LP
ICE BLAST:	↓, → + LP
ICE CLONE:	↓, ← + LP (można zrobić w powietrzu)
SLIDE:	LP + BLK + LK
FATALITY:	→, ←, →, ↓ + HP + BLK + RUN
FATALITY 2:	←, ↓, ← + HP
FAN:	(BLK) ↓, ↑, ↑, ↑ (puścić BLK) + HK
SPIKE:	↓, ↓, ↓ + LK
Combo: zamroź gościa, skocz z HP, zamroź znowu, HP, HK, ↓ + HP, pobiegnij pod niego i uppercut i ↓ + HP	

SUB-ZERO



WEAPON:	↓, ← + LP
RISING FIREBALL:	→, → + LP (można zrobić w powietrzu)
FALLING FIREBALL:	←, ← + HP
AIR FIST:	↓, → + HP
HANDSTAND:	BLK + LK
SPIN:	po HANDSTAND: trzymaj LP
HANDSTAND KICK:	po HANDSTAND: HK lub LK
FATALITY:	(BLK) ↑, →, ↑, ← + HK
FATALITY 2:	↑, ↑, ↑, ↓ + BLK
FAN:	→, →, ↓ + BLK
SPIKE:	←, →, ↓ + HK
Combo: doskocz z HP, HP, HP, HK, ↓ + HP, dwie stojące HP, podskocz z HK, i AIR FIST gdy wyłudzisz	

KITT



WEAPON:	→, ↓, → + LK
HIGH FIREBALL:	↓, → + HP
LOW FIREBALL:	↓, ← + LP
SHADOW UPPER CUT:	←, ↓, ← + HP
SHADOW KICK:	←, → + LK
BALL BREAKER:	BLK + LP
FATALITY:	→, ←, ↓, ↓ + HK
FATALITY 2:	↓, ↓, ↓, ↓ + BLK
FAN:	↓, →, → + HK
SPIKE:	←, →, → + LK
Combo: doskocz z HP, HK, ↓ + HP, do przeciwnika i dwie stojące HP, SHADOW UPPER CUT	

SABOTEUR







WEAPON	←, → + LP	JOHNNY CAGE	↓, ↓ + HP
JAREK:	←, ← + LK	FUJIN:	→, →, ← + HK
KAI	→, →, → + LK	RAIDEN	→, → + HP
SUB ZERO:	↓, ← + LP	REPTILE	←, ←, → + BLK
SCORPION:	→, ← + LP	JAX	→, ↓ + HK
QUAN CHI	←, ←, → + LK	FATALITY:	→, →, ↓ + RUN
REIKO:	←, ←, ← + BLK	FATALITY 2:	↓, ↑, ↓ + BLK
LIU KANG:	←, ←, → + HK	FAN:	↓, ↓, → + HK
SONYA	→, ↓, → + HP	SPIKE	↓, →, ← + HP
TANYA	←, →, ↓ + BLK		

Combo: doskocz z HP, HK, ↓ + HP, podbiegnij z RUN, dwie stojące HP, podskocz z HK



WEAPON	↓, → + HP
EARTHQUAKE:	→, →, ↓ + LK
BACKBREAKER:	BLK w powietrzu przy przeciwniku
DASH PUNCH:	↓, ← + LP
FIREBALL:	↓, → + LP
MULTISLAM:	przy przeciwniku LP, (RUN + BLK + HK), (HP + LP + LK), (HP + BLK + LK), (HP + LP + HK + LK)
FATALITY:	trzymaj LK przez 3 sekundy (zaczaj przed końcem walki) i naciśnij →, →, ↓, ↓, ↓ + LK
FATALITY 2:	←, ↓, ↓, ↓ + BLK
FAN:	→, →, ← + LK
SPIKE:	→, →, ← + HP

Combo: doskocz z HP, HK, ↓ + HP, podbiegnij z RUN, jedna stojąca HP, podskocz z HK, BACKBREAKER, EARTHQUAKE gdy wydłuzasz



WEAPON:	←, ← + LK
ACID BUBBLES:	↓, → + HP
INVISIBILITY:	BLK + HK
DASHING PUNCH:	←, → + LP
SUPER CRAWL:	←, → + LK
FATALITY:	(HP + LP + HK + LK) ↑
FATALITY 2:	↑, ↓, ↓, ↓ + HP
FAN:	↓, ↓, → + LP
SPIKE:	↓, ↓, → + HK

Combo: ↓ + HK, SUPER CRAWL, podbiegnij z RUN, jedna stojąca LP, DASHING PUNCH



WEAPON	←, ← + LP
WHIRLWIND SPIN:	→, ↓ + LP, trzymaj LP
TORNADO LIFT:	→, ↓, → + HP
SLAM:	podczas TORNADO LIFT ←, →, ↓ + LK
RISE KNEE:	↓, → + HK
AIR DIVE KICK:	w powietrzu ↓ + LK
FATALITY:	wodnij 5 razy RUN + BLK
FATALITY 2:	↓, →, → + BLK
FAN:	↓, ↓, ↓ + HK
SPIKE:	←, →, ↓ + HP

Combo: HP HK ↓ + HP, podbiegnij z RUN, dwie stojące HP, RISE KNEE

## MORTAL KOMBAT KOMBAT KODES

Effect	KOD	Effect	KOD
Jednoczesna wycofanie	123 123	Wyłącza "MAX DAMAGE"	010 010
Tylko Noob Sabot	012 012	Wyłącza "MAX DAMAGE"	110 110
Czerwony zębel (Rian Stage)	020 020	Losowe spidujące broń	111 111
"Dziadłowa walka"	050 050	Losowe broń od początku walki	222 222
Wycofanie broń nie może wypadć z ręki	002 002	Wycofanie broń od początku walki	444 444
Wyłącza tryby	100 100	Bronie	555 555

TANYA



WEAPON:	→, → + HK
FIREBALL:	↓, → + HP
AIR FIREBALL:	w powietrzu ↓, ← + LP
SPLITS KICK:	→, ↓, ← + LK
CORKSCREW KICK:	→, → + LK
FATALITY:	↓, ↓, ↑, ↓ + BLK + HP
FATALITY 2:	→, →, → + HK
FAN:	←, →, ↓ + HP
SPIKE:	→, →, → + LP
Combo: skocz z HP, HK, ↓ + HP, stojąc HP, CORKSCREW KICK, SPLITS KICK	

REIKO



WEAPON:	↓, ← + HP
TELEPORT SLAM:	↓, ↑ + BLK (można też zrobić w powietrzu)
CIRCULAR TELEPORT:	←, → + LK
SHURIKENS:	→, → + LP
FLIP KICK:	←, ↓, → + HK
FATALITY:	→, →, →, ↓ + BLK + LP + LK + HK
FATALITY 2:	←, ←, ↓ + HK
FAN:	↓, ↓, ← + LP
SPIKE:	→, →, ↓ + LK

Combo: Skocz z HP, HK, ↓ + HP, do przeciwnika, stojąc HP, FLIP KICK, do przeciwnika stojąc HP, podskocz z HK, TELEPORT SLAM w powietrzu

JAREK



WEAPON:	→, → + HP
CANNONBALL:	←, → + LK
TRISTAR:	→, ← + LP
GROUND SHAKER:	←, ↓, ← + HK
VERTICAL CANNONBALL:	→, ↓, → + HP
FATALITY:	→, ←, →, → + LK (krok od przeciwnika)
FATALITY 2:	↑, →, → + BLK
FAN:	→, →, → + HK
SPIKE:	←, ↓, → + LP

Combo: HP, HK, ↓ + HP, podbiegnij z RUN, kontynuuj juggla dwiema stojącymi HP, VERTICAL CANNONBALL

JOJO



WEAPON:	↓, ← + HK
SKULL FIREBALL:	→, → + LP
TELESTOMP:	→, ↓ + LK
DASH KICK:	→, → + HK
AIR THROW:	BLK w powietrzu przy przeciwniku
STEAL OPPONENT'S WEAPON:	→, → + HP
FATALITY:	trzymaj LK przez 5 sekund (zaczaj przed końcem rundy) i naciśnij →, ↓, → + puść LK
FATALITY 2:	↑, ↑, ↓, ↓ + LP
FAN:	→, →, ↓ + HP
SPIKE:	→, →, ← + LK
Combo: skocz z HP, HK, ↓ + HP, jedną stojąc HP, podskocz z HK, AIR THROW	

POINT	KOD	EKST	KOD
"Ocho walek"	006 006	Snake Stage	006 006
3. dzień gry	321 321	Shedin Temple	101 101
SCORPION		Living Forest	202 202
Wish's Lee (Spike Pro)	011 011	Prison (then Stage)	303 303
The Wolf (Scorpion's Stage)	022 022	Ice Pit	313 313
Elder God's (Blue Face)	033 033		
Tomb Stage	044 044		
Rain Stage	055 055	Nierozstrzygnięty bieg	001 001









[illegible]

TIPS & TRICKS MATI

## BLOODY ROAR

**AFTERIMAGE MODE** - ukończ grę wyzyskując wszystkie bonusy. Gra będzie taka sama ale Twoje postacie będą miały za sobą coś.

**BONUS OPTION** - ukończ grę na poziomie 4 lub wyższym, aby uzyskać opcję **BONUS MENU**.  
**CHANGE CAMERA ANGLE** - ukończ grę jako Alice na poziomie 4 lub wyższym. Teraz masz możliwość przesłania kątów nawiązania kamery na ekranie opcji **INVISIBLE WALLS** - ukończ grę jako Fox na poziomie 4 lub wyższym, aby grać z „niezłamanymi murami”.

**LARGE ARENA** - pokonaj dziesięciu przeciwników w **SURVIVAL MODE**, aby móc wgrać w pamięć więcej.

**LIFE RECOVERY** - ukończ grę jako Bektury na poziomie 4 lub wyższym, aby uzyskać samo regenerowanie się w grze.


**MFATT APPO** - ukończ grę bez kontynuacji na poziomie 4 lub wyższym, dzięki czemu postacie będą miały większe rany.


**NO GUAGE DAMAGE** - ukończ grę jako Hugo na poziomie 4 lub wyższym.

**NO GUAGE MODE** - ukończ grę jako Gado na poziomie 4 lub wyższym, aby grać bez ograniczeń czasu.

**NO LIGHTING** - ukończ grę jako Long na poziomie 4 lub wyższym, aby wyłączyć efekty świetlne podczas nawiązania walki.


**SCHOOL GIRL ALICE** - pokonaj wszystkich w Time Attack Mode w czasie krótszym niż dziesięć minut.

**SMALL CHARACTERS** - na ekranie wyboru postaci przytrzymaj R2, aby zmniejszyć postać przy pomocy .

**UNLIMITED REPLAYS** - po pokonaniu przeciwnika bez kłopotów (sukces) nacisnij , aby ponownie zobaczyć replay idź do klatki 1.

**INDIAN** - ukończ grę wyzyskując postaciemi dwu kątów, na najwyższym poziomie trudności.

**BIG HEAD** - ход do jednego gracza, przeciwnik będzie normalny, na ekranie wyboru postaci przytrzymaj L2, aby wybrać postać .

**KNO SIZE** - ход do jednego gracza, przeciwnik będzie normalny, na ekranie wyboru postaci przytrzymaj R2, aby wybrać postać .


**UKRYTE POSTACI**  
**SALON ALICE** - ukończ ARCADE MODE postaci Alice bez kontynuacji na 6 poziomie.

**UPKICK** - ukończ grę wyzyskując postaciemi 1-7, ukończ, bez kontynuacji.

**CLAVIS** - musisz ukończyć grę Gado na najwyższym poziomie trudności, na przykładzie z kontynuacją.

## TEKKEN 3



## Nagrywanie przystyki

Wchodzi do Practice Mode i wybierasz opcję FreeStyle. Gdy już jesteś na ekranie FreeStyle, przytrzymaj R1, R2, L1 oraz L2, następnie nacisnij . Zostaniesz przeniesiony do walki, ale teraz będziesz mógł na grzywać swoje najlepsze kombinacje i następnie je odhaczyć na żywo!

**Zmiana strojów w Attrack Mode** - idź do ekranu naciśnij L1 na chwilę przed rozpoczęciem liczenia animacji, aby zobaczyć drugie stroje wojowników. Następnie żeby zobaczyć więcej możliwości ubioru postaci, naciśnij R1 kilka dla postaci, które posiadasz, a następnie kilka dla postaci, które nie posiadasz.



## TEST DRIVE 4

Zadanie sterowanie samochodem - ukończ pierwszy etap tak, aby uzyskać więcej i więcej, grę jako ALICE, R2, R3, nacisnąć przycisk  i nacisnąć przycisk .

## BOMBERMAN WORLD

Aby rozpocząć grę z najlepszym wyposażeniem, wprowadź jeden z poniższych kodów:

Area 1 7327 Area 8 5211 Area 6 1026  
 Area 2 5017 Area 4 1814

Aby grać w wersje bonusowe, wprowadź jeden z poniższych kodów:

Special Vs. Mode 5658  
 Special Battle Mode 4389  
 Battle Royal Mode 1616  
 Maniac Mode 4832



A, oto kody do poszczególnych levelów:

Stage 1	Stage 2	Stage 3	Stage 4	Stage 5
Area 1 8010/Area 1 5127/Area 1 1027/Area 1 0627/Area 1 0730				
Area 2 1180/Area 2 1220/Area 2 2413/Area 2 8808/Area 2 2151				
Area 3 8066/Area 3 1016/Area 3 3008/Area 3 3514/Area 3 3562				
Area 4 2913/Area 4 0804/Area 4 8502/Area 4 4891/Area 4 3810				
Area 5 1021/Area 5 5714/Area 5 6505/Area 5 6005/Area 5 3205				

## MONSTER RANCHER

Aby odsłuchiwać nadzłotygi w grze, zmniejszaj tempo, włącz głośnik do kina: wybierając MUSIC MENU, a następnie wybierz do odsłuchania drugą ścieżkę, słyszysz.

## DIABŁO

## Miejskożerstwo wiele złota

Rozpoczni grę w trybie Multiplayer i daj całej klatce jedną postać. Zapisz dane postaci (tylko do poziomu 10, na koniec pomocy) i teraz odłóż całą klatkę drugą postać i znowu zapisz dane. Następnie znowu rozpocznij grę w trybie Multiplayer i 1000 to samo co wyżej. W ten sposób masz teraz mieć tyle złota, ile tylko zapagniesz.



**Nauka szarów** - rozpocznij grę w trybie Multiplayer i gdy ponownie pojawią się klatki z poziomem 10, nacisnij R2, aby dać drugą postać do przeczytania i naciśnij L1, aby nagrać stan dla postaci pierwszej. Powtarzając powyższe czynności możesz zdobyć tak wysoki poziom, na jaki tylko pozwala Ci poziom magii Twojej postaci.

## SAN FRANCISCO RUSH

**Ciągnięcie** - wybierz jakieś wóz i przytrzymaj L1 + L2 do rozpoczęcia wyścigu.

**Ukryty samochód** - to samo co wyżej, lecz przytrzymaj R1 + R2. UFO przytrzymaj R1 + R2 + L1 + L2 na ekranie wyboru samochodu. Trzymając w dalszym ciągu podane klawisze naciśnij X, na ekranie wyboru wózków. Wówczas nie tylko nie pojawi się żaden wózek, ale doświadczenia wyścigu.

## TOTAL NBA '98

**Super gracz** - wejdź do opcji tworzenia nowego zawodnika. Zmierz nowego gracza i na imię "Fast Name" dać "NOTHING IS CAN", a jako nazwisko (Last Name) wpisać "SAVE". Następnie wgraj "YOU" jako College. Teraz wrócić do menu głównego. Twój gracz ma już 99 punktów, 99 energii, 99 siły i 99 szybkości. Teraz zmień na punkcie na jakie chcesz.

## NEW PLAYER

ENTER NAME SAVE

PTS	99	99	99
ENR	99	99	99
STR	99	99	99
SPD	99	99	99
FTS	99	99	99
FTL	99	99	99
FTS	99	99	99
FTL	99	99	99
FTS	99	99	99
FTL	99	99	99



**Alley Hoop** - naciśnij    kiedy znajdujesz się pod koszem.







## HIV

Zapewne zauważyliście, że w tym miesiącu zabrakło zapowiedzi „Kąciutek tekkenowych”. Szczęśliwie w tym, że nie wyłączyli pod uwagę faktu, iż nasz cykl wydawniczy nie pozwoli na zgromadzenie odpowiedniej ilości materiałów, aby wszystkie miały rące i nogi – nie lubimy posilować się za tak materiałami z Internetu, bo to lekarstwo chropliwe. Są wskazówki, więc dajemy Wam trochę czasu na niedostanie swoich propozycji do tegoż działu. Razem zatem pełną parą we wrześniu! A teraz listy...

J. / Kiedy w Polsce pojawi się GameBooster? Czy będą z nim współpracować wszystkie gry z Game Boys? Ile w przybliżeniu będzie kosztował do urządzenia? Czy zamiast tego nie lepiej kupić GRAN TURISMO lub TEKKEN 3? J.

Jojo, Jaworzo

Cieknie to sprawę z założenia Game Boy skutki do umieszczenia czasu podczas podróży, wycofania dzwonek w budzie i w innych podobnych sytuacjach – cupanie w domu nie jest przypisane temu urządzeniu. Póki co, nie otrzymałem na temat przemisy GameBooster w Polsce, więc nie mogę Ci pomóc. Jeśli jednak chcesz mocno zainwestować, to spróbuj „obdrożyć” firmę zajmującą się dystrybucją takich gadżetów. A jeśli nie uda Ci się uzyskać żadnych informacji, to – jest kłopot – być może będziesz zmuszony do sprowadzenia GameBooster

na własną rękę. Być może – zdecydowanie polecam Ci zapoznanie się z GRAN TURISMO lub TEKKEN 3 (już wrócił), czego na pewno nie pożałujesz.

J. / Słyszałem (czytałem), że europejskie wersje TEKKEN 3 będzie miała trochę inne postaci, niż japońska. Mianowicie mają być dodane nowe postaci zamiast obecnych w wersji japońskiej. Podobno ma ich być 5. Czy to prawda? J.

Ass. Stronie Śląskie

Brukowice, z którego zabezpieczyłeś to informacje publikuje naszytym. Denerwujemy zatem to plotkę.

J. / Survival do T3 jest niezmiernie ciekawą grą, która to zrobili nam chyba nardowo pod nosem. J.

Andrzej, Białystok

J. / Te strategie do T3 są zaręczane, że i idą? J.

Mac, Biedon

Bez komentarza

J. / (HIV słuchaj – mam grę RESIDENT EVIL i nie mogę jej sprzedać Chosiem. Czy dałbyś radę skłonić do chęci film z tym, jak go sprzedać? Może być na papierze, chociaż – to zapisać, powiedz tylko „le” i nie ma sprawy. J.)

Adrian, Szczecin

Kochani, nie robimy sobie jay. Na indywidualne prośby nie jesteśmy w stanie odpowiadać, bo byłbyśmy (podobnie jak wszyscy) zgłębili świat i mieli czas nawet na sen, a i tak byśmy zabrakli. Próba przebrnięcia – że to dostaje się trochę w zawiązaną No i to „chodź film” – interesujące...

J. / Co się stanie z nami – PSXowcami – gdy wyjdzie PSX 2? Niekiedy na te maszyny wydali swoje ostre grosze. J.

Playstationowiec, Rawa

Nie bój się. Gdy już na rynek będzie wycisnął PSX 2 to i tak na PSXa będzie wciąż powstawać grze, gdyż jest to najsilniejsza z konsol na świecie. Przecież na takiego SNES

epo dziś dzień wydawane są gry. A poza tym, zanim ustalą się ceny PSXa 2, to może trochę czasu.

J. / Czy w DIBLED można grać na dwie osoby jednocześnie? J.

Maciej, Pila

Tak, jak najbardziej

J. / Dlaczego kupując oryginalną grę w polskim sklepie, które posiada 4 wersje językowe (oprócz polskiej), mam finansować tłumaczenie gier Niemcom, Francuzom, Hiszpanom itd.? J.

MS, Sulęc

To nie jest tak, jak myślisz. Lokalne wersje językowe to problem dystrybutorów, nie graczy. Oczywiście problem ten godzi bezpośrednio i w jednym, i w drugim. No i pamiętaj, że wcale nie „finansujesz” tłumaczenia

gier kumpom z całego świata. A co do problemów z grami w polskiej wersji językowej, to problemem nie do przeoczenia w Polsce jest, jak na razie, północ.

J. / Czy otrzymacie coś EXTRA na 12 numer PSX EXTREME (przebieg to już rok, od kiedy ukazał się na rynku)? J.

???, Nalco

Numer 12 ma się tym momentem przed sobą, bo jest to numer lektury (11-12). Zatem tak naprawdę numerem dwunastym będzie kolejny. Tak, przygotujemy coś EXTRA, ale przetrzymajcie się o tym dopiero we wrześniu.



A jest na co czekać, zapewne nam

Na listy Crystalisów odpowiadaj. Hi!

Wszystkie odpowiedzi na listy znajdują się w tym numerze.

Sędziów podziękowania przesyłam mł. Piotr Maciejowski z Białym Białym pytanie dotyczące składu na screenów nie odpowiadamy. (12-13-14-15)

List miesięczny (zachowane oryginalnie plenniki):

J. / Cieknie mi dawno bo 2 miesiące temu kupiłem Sonalia No i wiesz (podobnie budzi obłąki na rok i nie przychodzi do nas po pieniądze ja mam was w 100 i tak to było pierwszym grami sory gry był i jest „Broken Sword 2” ale chociażem prawie więcej niż 10. A więc postanowiłem sprzedać prawie autorkę do gier (na PSXa oczywiście) każdej firmie – gwarantuję, oboję.

Oto one „The building of the terror PSX EXTREME adyaty” „Saga of the BrokenTerror world” „The country horror” „PSX EXTREME The legend of the animals” „Broken Dagger 3” „czyli mi bardzo, ale z przyczyn obiektywnych nie mogę opublikować wszystkich scenariuszy – HIV”

Scenariusz do tych gier przesyłam za jedynie goście, oboję, od tyłu gra „Discworld 2” na PSX i myślałem Sony do PSX. Firma zachęcała grę „Discworld 2” i myślałem Sony obie do PSX





## Piotrek - Vs - HW



Oto ona.

„THE COMBO WRECK” będzie to super szybkie nawiązanie 30% wersji 2012n/3 w której grać będzie mógł wyłonić zawodnik z którego kina i udowodnić że on jest the Best. Do wyboru będzie ok. 200 postaci/tańców z oddzielną historią! A oto 8-tu (wspaniałych) dostępnych w grze wojowników: Kai, Lok, Piotr, Myszko, Norby, Hix, Mr Soars, Aji

„PSK EXTREME - The Legend of the 800000”. A tena przed warszawską kłębą wszystkie mamy kłoby Maroń i on sam ucieka z piecem! Ale w użyciu! On będzie bardzo kolorowa! Czerwona a nawet szarym

ponieważ nasz bohaterowie biegać, pływać, skakać, latać, jechać na koniu do końca do końca z artystów apocryficznych. Tak, naprawdę bohater może skakać się w soku pomarańczowym, wchodzić w kotłownię lub poskakać po palenisku i jeszcze wiele wiele możliwości! Oto główni bohaterowie dostępni w grze: Mr-Aji, kotek-Piotrek, piesek-Africana, słonek-Lok, kowalek-Hix, złota rybka-Myszko, natchnienie-Norby. Niezmiernie jeśli chodzi o długie gry to można w nich grać latami gdyż każda postać ma swój świat do zbadania

„Broken Dragon 2”. To gra to nie innego jak trochę ciekawego „Broken Sword”, a może Revolution wykorzystuje mój pomysł? Być może w swoim nabeł, a jeśli nie to szkoda. Przecież to do gry od po przynajmniej w Broken Sword 1 i 2. Nico i George postanawiają walczyć z Złotym Pierścionkiem.

ena, Andrea, Jennifer i rd Wzrostko wyglądają pięknie, są to adekwatni, zabawy zrobione aż tu nagle znika! Nie! Nie! Nie! po chwili dźwięki kolegi Nico Andrea i wyśmienitego George, mówią także, że już jej nigdy nie zobaczysz. Zrozumiemy George postanawia odzyskać ukochaną i ty do gry trafia grać i-1” Paweł, Łub

Uweget Supplement do rozszerzenia konkursu „RASCAL” z PSK EXTREME 800!

W związku z dostarczaniem przez Poczta Polska S.A. listu od Piotrek, Włoszowie z opóźnieniem, niezdążyli go odczytać na namyśle, walczyć użyciu jego pracy w konkursie. Wersja 2.0 jest tak ciekawa, że postanowiliśmy go wydrukować w tym numerze.

Jedno Rascal z daleka, na niko go nie czeka. Wzrostko z sobą potrafi walczyć.

WERSJA 2.0 IS NOT THE END OF THE LINE, IT IS THE BEGINNING...



Chce zaimponować dziewczynie

Ma celować z ręki swój Ciepło znieknie gdzieś w ośmiu. Jakby wprowadzony znowu był

Rano szybko żużel gdzie Był telefonem użyc znowu. Lecz gdy biega szybko znowu Bo brakuje animacji mu

Gdy zobaczył go w ośmiu. Choc wziętym skrajem Piotrek, Warszawa

Autor „Listu miłości” - Paweł - i autor powyższego wierszyka - Piotrek otrzymują od nas specjalne egzemplarze PSK EXTREME #11 z autografami ogólnymi. Gratulujemy nagrody przedmioty pocztu

## EDDY GORDO



## Ogłoszenia Drobne

Tanie sprzedam gry NEED FOR SPEED 2 Tel 0602127202 TOMASZ

Korespondencyjny klub posiadaczy PSK'a! Oferujemy pomoc w każdej sprawie dotyczącej PlayStation. Wydajemy gazetkę, w której mogą się znaleźć również Twoje listy! Znacznik zwrotny to gwarancja odpowiedzi! Idziemy i wyzerujemy! Tomasz Kurek, ul. M. Skłodowska 4/6, 68-100 Świdowice

Sprzedam PSK'a z jednym sedem i dwoma płytami damo. Cena 450 zł! Tel 80131 43-265-30 (po godz 18:00, proszę Anurui)

Sprzedam gry TRACK & FIELD INTERNATIONAL lub wymienię na inną. Robert Kieckowski, ul. Szarych Szeregów 3A, 76-200 Słupsk

Nawiguj kontakt z każdym posiadaczem PSK'a z woj. łódzkiego w celu wymiany par. Marcin Węcoski, ul. Świerkiewicza 1 42-450 Łódź, tel 8032 87-29-641







pistolet  
**JUDGE DREDD SUPER**

Już myślałem, że żadna firma nie stworzy lepszego pistoletu do PlayStation od osiemnastoletniego GunCona firmy NAMCO. I chociaż były już wcześniej na rynku, jakkolwiek przepiękny jest choćby prosty swój laserowy celownik, pistolet firmy NAMCO z 382 dwu-systemowymi, 3-akcyjnymi przyciskami i klawiszami Start to karmienie z nich czegoś brakuowało, lub albo przystosowane były one do pracy tylko z jednym systemem, albo też zwracały uwagę na celność czy wykończenie. I to nagle na horyzoncie pojawił się Judge Dredd Super, który od razu bardzo mi się spodobał, a po dłuższym serwowaniu jestem gotów stwierdzić, że jest to najlepszy pistolet dostępny w tej chwili na rynku.

W pierwszej, posiada on możliwość pracy w obu systemach, czyli zarówno jako standardowy przetwornik 16-bitowy jak i 24-bitowy, dzięki czemu cegiełka Calavera DICE HARD TRILITE 6042 jako GunCon firmy NAMCO umożliwia nowszych pozycji takich jak: "TIME CRISIS" i "GUN CON". W drugiej wersji, wydany ELEMTEC, posiada on możliwość dokonywania łatwej instalacji cegiełki do modułów pamięci, co w połączeniu z tymi systemami jest już nie do przecenienia. Na przykład pozycja, gdyż większość z nich, posiada się właśnie pod ten typ instalacji, opiera na projekcie firmy NAMCO z roku 1990. Jest to na progiu dekadencji. Natomiast nowych par na przetwornik cegiełki nie ma tak dużo, aby powiedzieć sobie tylko na jeden system. Wzrost przetwornik wale ze 16-bitowej pozycji, cegiełki może się podobnie jako przetwornik par na przetwornik w PSX EXTREME 6042 i w tym celu, Edge Dred 5042 przetwornik nadaje się do obu przetworników.

Jednak najbardziej sprawę w kar-  
dyncz z pociągów jest oczywiście cel-  
ność i tutaj testujemy pociąg za-  
słony minie najbardziej. Jego cel-  
ność po prostu niewątpliwie. Zarówno  
jednym, jak i drugim trybie pracy sprawa-  
je się bez zarzutu. Co więcej  
kierownik twierdzi, że jest iden-  
tyczny, albo nawet jeszcze le-  
piej celny niż GunCon. Nie za-  
mierzam z telewizorów, bez różnicy  
na obserwację i kąty podziału strzał, je-  
dnak dla mnie trafność do celu, przez co tak-  
tyczny się spodobal. A gdy dostajemy do tego  
zestawu i tak, są sprzedawane jest on  
w komplecie z specjalnym pudełkiem (i) i sta-  
nowi on przedmiotem dla wielu, jest to

chyba nie wujek nie masz pisać. Tak jest, może  
my sobie urzecz tak pedał na podłodze, po czym  
wygodnie stajemy przed telewizorem i łaczymy  
z tą prawdziwą stylizacją. Kiedy mówię głosi  
chciały zapewne chcieli

Co jeszcze udało się zrobić  
zanim wybuchł. Aby wy-  
mienić uszkodzone zawo-  
dy, przetransportować je  
Super-jakiem z pomocą  
kilku osób poprzez  
kamień potężny.  
Tów. Co

...br i  
Prade-  
r, opisy  
wanych jut w  
PSX EXTREME 80  
Jak zapewne pamięta-  
cie, Cobra była w kolorze  
czarnym. Predator w szarym, natomiast testo-  
wany model jest w kolorze ciemnym. Od siebie

**PRZYDATNOŚĆ**  
★★★★☆

[illegible]

Judge Dredd Super to naprawdę bardzo dobry produkt, solidnie wykonany i spełniający wszystkie wymagania. Bisk takich laserów jak ciałowik laserowy w pełnej kompozycji dołączony w komplecie pedal oraz naciskanie przycisków z ciałowikiem. O takiej drobnostce, jak możliwość wtopniarę z Sega Saturn nawet nie wspominać. Piasek ten jest naprawdę miękki i polecam go bez wahania wszystkim planującym zakup takiego urządzenia.

**NORBY**  
Play-  
Station

Callisto e' l'indirizzo di Piacenza: 0521/333176

**WERDYKT**  
★★★★★

**PRZYDATNOŚĆ**  
★★★★☆

NORBY

Enviado a publicação em 12/05/2010; aceito em 12/06/2010.

